



**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI GAMELAN JAWA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK VEKTOR SEBAGAI
UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA
ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Afrizal Rudiansyah

11420100023

UNIVERSITAS
Dinamika

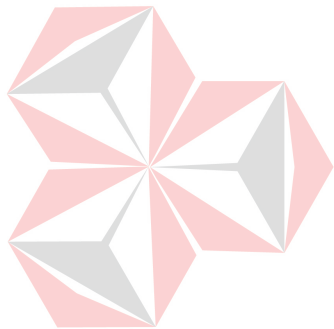
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI GAMELAN JAWA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK VEKTOR SEBAGAI
UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA
ANAK-ANAK**

Tugas Akhir

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain



Oleh :

Nama : Afrizal Rudiansyah

NIM : 11.42010.0023

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFOMATIKA STIKOM SURABAYA

Tugas Akhir

**PENCIPTAAN BUKU ILUSTRASI GAMELAN JAWA
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK VEKTOR SEBAGAI
UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA
ANAK-ANAK**

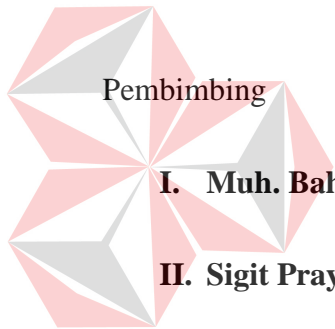
Dipersiapkan dan disusun oleh

Afrizal Rudiansyah
NIM : 11.42010.0023

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada : 10 September 2015

Susunan Dewan Penguji



Pembimbing

I. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.kom

II. Sigit Prayitno Yosep. S.T

Penguji

I. Ir. Hardman Budiharjo, M.Med.kom., Kom MOS.

II. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Dr. Jusak

**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Afrizal Rudiansyah

NIM : 11.42010.0023

Dengan ini menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir ini adalah asli karya saya bukan plagiat baik sebagian maupun apa lagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam tugas akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya tugas akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 10 September 2015

Afrizal Rudiansyah
NIM : 11.42010.0023

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Afrizal Rudiansyah

NIM : 11.42010.0023

Menyatakan demi kepentingan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui bahwa karya Tugas Akhir yang **Penciptaan Buku Ilustrasi Gamelan Jawa Dengan Menggunakan Teknik Vektor Sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional Pada Anak-Anak** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 September 2015

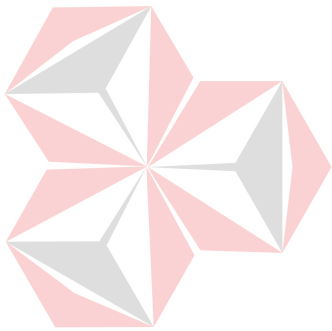
Afrizal Rudiansyah
NIM : 11.42010.0023

LEMBAR MOTTO



*“Kita akan menyesal bila mimpi yang kita kejar akhirnya gagal,
Tapi kita akan lebih menyesal bila kita tidak mencoba untuk mengejarnya !”*

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Karya ini peneliti persembahkan untuk
Kedua Orang Tua Tercinta, Para Dosen
Dan Sahabat-sahabat yang terkasih*

ABSTRAK

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang berada di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak budaya Hindu–Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia. Gamelan merupakan kumpulan dari berbagai macam alat musik terdiri dari Gendang/Kendhang, Peking, Saron, Demung, Gong, Kempul, Bonang, Kethuk, Kenong, Gender, Gambang, Rebab, Siter, Suling. Pada pementasan Wayang atau Tari dan seringkali Gamelan di pakai sebagai musik pengiring. Sebagai upaya untuk pelestarian dan mengenalkan alat musik tradisional kepada anak-anak, maka akan dilakukan penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka untuk mendapatkan data yang digunakan dalam penciptaan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa. Dari analisa yang didapatkan maka ditemukan *keyword* “Harmoni”. *Keyword* tersebut di aplikasikan dalam penciptaan buku ilustrasi dengan menggambarkan konsep keselarasan dan keserasian dalam buku ilustrasi.

Kata kunci: *Buku Ilustrasi, Alat Musik Tradisional, Gamelan Jawa, Warisan Budaya Lokal*



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Musik Tradisional	7
2.1.1 Unsur-Unsur Musik Tradisional	8
2.1.2 Fungsi Musik	11
2.2 Gamelan	12
2.2.1 Macam Alat Musik Gamelan.....	14
2.3 Masa Anak - Anak	26
2.3.1 Anak - Anak Dalam Masa Sekolah Dasar	27
2.3.2 Ciri-ciri Anak Dalam Masa Sekolah Dasar	27
2.3.3 Hiburan Yang Digemari Anak-Anak.....	28
2.4 Buku	29
2.5 Ilustrasi	30
2.5.1 Fungsi Ilustrasi	31
2.6 Layout	32
2.7 Tipografi	33
2.8 Warna	35
2.8.1 Warna Komplementer.....	36

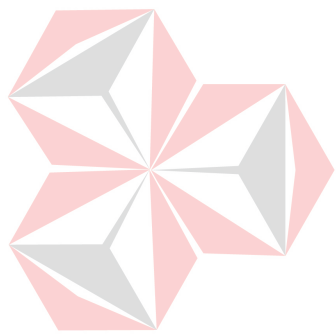
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Perancangan Penelitian	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.3.1 Observasi	41
3.3.2 Wawancara	41
3.3.3 Studi Pustaka	41
3.3.4 Dokumentasi	42
3.3.5 Studi Eksisting	42
3.3.6 Studi Kompetitor	43
3.3.7 Focus Group Discussion	43
3.4 Teknik Analisis Data.....	44
 BAB IV KONSEP dan PERANCANGAN	 45
4.1 Hasil dan Analisis Data	45
4.2 Studi Eksisting	47
4.3 Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	49
4.4 Studi Kompetitor.....	52
4.5 Analisis SWOT	54
4.6 <i>Unique Selling Proposition</i>	56
4.7 Keyword	57
4.8 Deskripsi Konsep... ..	59
4.9 Alur Perancangan	60
4.10 Perancangan Kreatif	61
4.10.1 Tujuan Kreatif.....	61
4.10.2 Strategi Kreatif.....	62
4.10.3 Ukuran dan Format Buku	62
4.10.4 Headline	62
4.10.5 Bahasa.....	63
4.10.6 Tipografi	63
4.10.7 Warna.....	64
4.10.8 <i>Layout</i>	65

4.10.9 Sketsa <i>Layout</i>	66
4.11 Perancangan Media	78
4.11.1 Tujuan Media.....	78
4.11.2 Strategi Media.....	78
4.11.3 Biaya Media.....	79
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	88
5.1 Buku Ilustrasi Gamelan Jawa	88
5.2 Sampul Buku.....	89
5.3 Halaman Awal.....	90
5.4 Bonang.....	91
5.5 Gambang.....	92
5.6 Gender.....	93
5.7 Gong	94
5.8 Kempul.....	95
5.9 Kendang.....	96
5.10 Kethuk dan Kenong.....	97
5.11 Rebab.....	98
5.12 Saron.....	99
5.13 Suling.....	100
5.14 Siter.....	101
5.15 Nada pelog dan slendro.....	102
5.16 Poster.....	103
5.17 Gantungan Kunci.....	104
5.18 Stiker.....	105
5.19 Pembatas Buku.....	106
BAB IV PENUTUP	107
6.1 Kesimpulan.....	107
6.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Gamelan Jawa.....	2
Gambar 2.1	Kendang.....	15
Gambar 2.2	Rebab.....	16
Gambar 2.3	Saron	17
Gambar 2.4	Bonang.....	19
Gambar 2.5	Kethuk	20
Gambar 2.6	Gambang.....	21
Gambar 2.7	Gender	22
Gambar 2.8	Siter.....	23
Gambar 2.9	Kempul	24
Gambar 2.10	Suling.....	25
Gambar 2.11	Gong	26
Gambar 2.12	Contoh Layout.....	32
Gambar 2.13	Contoh Layout.....	33
Gambar 2.14	Contoh Tipografi.....	34
Gambar 2.15	Contoh Tipografi.....	34
Gambar 3.1	Bagan Perancangan Penelitian	40
Gambar 4.1	Mengenal Gamelan Jawa.....	48
Gambar 4.2	<i>Music Theory For Young Children</i>	52
Gambar 4.3	<i>Music Theory For Young Children</i>	53
Gambar 4.4	<i>Music Theory For Young Children</i>	54
Gambar 4.5	Analisis SWOT.....	56
Gambar 4.6	Keyword	58
Gambar 4.7	Alur Perancangan	60
Gambar 4.8	<i>Font Harlow Solid Italic</i>	63
Gambar 4.9	<i>Font Calibri</i>	64
Gambar 4.10	<i>Cozy and Comfortable</i>	64
Gambar 4.11	Warna Terpilih.....	65
Gambar 4.12	Seri Pengenalan Profesi.....	65
Gambar 4.13	Sketsa Sampul	66

Gambar 4.14	Sketsa Bonang	67
Gambar 4.15	Sketsa Gambang	68
Gambar 4.16	Sketsa Kendang	69
Gambar 4.17	Sketsa Kempul.....	70
Gambar 4.18	Sketsa Gender	71
Gambar 4.19	Sketsa Gong.....	72
Gambar 4.20	Sketsa Saron	73
Gambar 4.21	Sketsa Suling	74
Gambar 4.22	Sketsa Kethuk dan Kenong	75
Gambar 4.23	Sketsa Rebab	76
Gambar 4.24	Sketsa Siter	77
Gambar 5.1	Sampul Buku	89
Gambar 5.2	Apa itu Gamelan Jawa.....	90
Gambar 5.3	Bonang.....	91
Gambar 5.4	Gambang.....	92
Gambar 5.5	Gender	93
Gambar 5.6	Gong	94
Gambar 5.7	Kempul	95
Gambar 5.8	Kendang.....	96
Gambar 5.9	Kethuk dan Kenong.....	97
Gambar 5.10	Rebab.....	98
Gambar 5.11	Saron.....	99
Gambar 5.12	Suling.....	100
Gambar 5.13	Siter.....	101
Gambar 5.14	Nada Pelog dan Slendro	102
Gambar 5.15	Poster	103
Gambar 5.16	Gantungan Kunci.....	104
Gambar 5.17	Stiker.....	105
Gambar 5.18	Pembatas Buku	106



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang berada di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak budaya Hindu–Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia. Gamelan merupakan kumpulan dari berbagai macam alat musik terdiri dari gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling. Pada pementasan wayang atau tari dan seringkali gamelan di pakai sebagai musik pengiring. Gamelan sendiri merupakan seni karawitan, karawitan sendiri adalah seni memainkan musik menggunakan alat musik tradisional. Dengan kata lain karawitan adalah seni musiknya dan gamelan adalah alat musiknya yang digunakan dalam karawitan.

Di zaman modern ini masyarakat secara perlahan mulai meninggalkan dan memiliki minat yang kurang terhadap budayanya sendiri. Hal ini di karenakan terjadinya interaksi budaya, antara budaya asing yang masuk ke negara indonesia tanpa ada penyaringan, dan sikap mereka yang cenderung tidak peduli terhadap budayanya sendiri. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak. Kesenian khas ini sendiri telah menjelajah ke mancanegara namun kenapa di negri sendiri gamelan dipandang sebelah mata. Seharusnya sebagai warga negara Indonesia kita harus menjunjung

tinggi kebudayaan bangsa serta mempelajari kebudayaan di Indonesia dan melestarikannya.

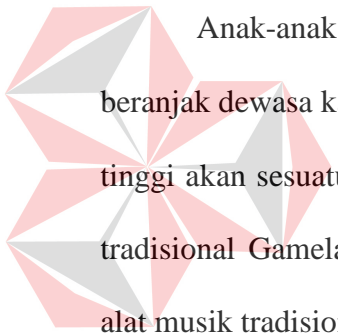


Gambar 1.1 Gamelan Jawa
Sumber : Hasil Olahan peneliti, 2015

Alat musik pada Gamelan memiliki cara sendiri-sendiri dalam memainkannya seperti gendang/kendhang cara menggunakannya dipukul dengan tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu, kemudian gender cara memainkannya yaitu dengan cara ditabuh dengan menggunakan alat yang berbentuk bulat dan dilapisi dengan kain dan memiliki tangkai yang cukup pendek, peking, saron dan demung cara menggunakan instrumen ini yaitu dengan cara dipukul dengan menggunakan pemukul yang terbuat dari kayu. Untuk itu perlu sebuah buku untuk mengenalkan setiap alat musik yang ada pada Gamelan kepada anak-anak agar mereka nantinya dapat melestarikan musik tradisional Gamelan (<http://umum.kompasiana.com>).

Pada penelitian ini nantinya akan meneliti instrumen alat musik gamelan antara lain : gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, gender, gambang, rebab, siter, suling. Instrumen alat musik tersebut merupakan bagian penting dalam alat musik gamelan saat pentas dan paling banyak digunakan.

Menurut pendapat Hurlock (1980:147) yaitu masa anak (> 2 tahun), anak belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga dia merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan yang ada. Jadi jika anak-anak diperkenalkan dengan hal-hal yang bermanfaat maka nantinya mereka akan melakukan hal-hal yang bermanfaat pula.



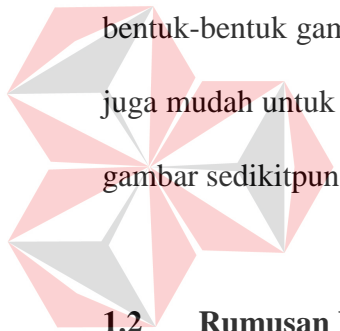
Anak-anak lebih mudah untuk diajari ketimbang mereka yang sudah mulai beranjak dewasa karena anak-anak masih memiliki minat dan keingin tahuan yang tinggi akan sesuatu yang baru menurut mereka. Dengan mengenalkan alat musik tradisional Gamelan kepada anak-anak sejak dini dapat membantu melestarikan alat musik tradisional Gamelan agar tidak hilang/punah ditelan oleh zaman.

Dengan menggunakan media sebuah buku sebagai media pembelajaran yang cocok selain untuk melatih anak-anak untuk membaca dan juga sebagai jendela pengetahuan bagi mereka. Untuk membuat anak-anak tertarik membaca buku hendaknya buku tersebut tidak hanya berisi akan tulisan saja melainkan memiliki gambar-gambar yang membuat anak-anak tidak bosan dalam membaca buku.

Menggunakan ilustrasi pada buku akan membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca dan membuat mereka tidak cepat bosan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu

ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Dalam buku ilustrasi akan berisi berbagai informasi dalam mengenalkan alat musik tradisional Gamelan kepada anak-anak. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik agar anak-anak tidak mudah bosan dan nantinya dalam buku ini anak-anak juga dapat belajar untuk mencintai kebudayaannya sendiri sehingga tidak mudah untuk terpengaruh oleh budaya asing.

Pada buku ini teknik desain yang dipakai menggunakan basis vektor sebagai teknik untuk pembuatan ilustrasi pada buku ini nantinya. Teknik vektor sendiri memiliki warna-warna yang solid yang cocok digunakan dalam pembuatan bentuk-bentuk gambar sederhana, pembuatan kartun, logo dan sebagainya. Vektor juga mudah untuk di ubah ukurannya dari kecil atau besar tanpa merubah kualitas gambar sedikitpun.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah adalah bagaimana menciptakan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas maka batasan dari permasalahan yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Buku nantinya berisi tentang pengenalan alat musik Gamelan Jawa

2. Alat musik pada gamelan yang akan diteliti dalam buku ini antara lain gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling.
3. Teknik visual dari pembuatan buku ini menggunakan teknik vektor.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak adalah:

1. Untuk menciptakan buku ilustrasi Gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional kepada anak-anak.
2. Untuk mengenalkan alat musik gamelan seperti gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling.
3. Untuk melestarikan kebudayaan lokal yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat.

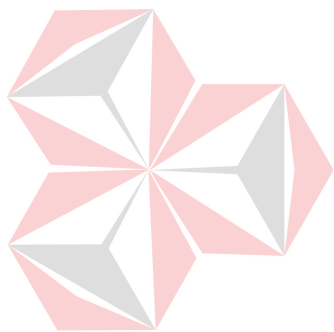
1.5 Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari pembuatan buku ilustrasi ini adalah menambah pengetahuan bagi anak-anak dan masyarakat luas yang nantinya akan membaca buku ilustrasi ini serta dapat membantu melestarikan alat musik tradisional gamelan sehingga keberadaannya tidak dilupakan oleh anak-anak dan masyarakat.

b. Manfaat Praktis

Hasil dari pembuatan buku ilustrasi diharapkan dapat membantu mengenalkan anak-anak pada alat musik tradisional gamelan, sehingga nantinya alat musik tradisional gamelan tidak dilupakan dan semakin banyak anak-anak untuk melestarikan kesenian tradisional.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung teori dan konsep yang digunakan dalam pembuatan buku ini agar hasil yang didapat lebih maksimal dan dapat di pertanggung jawabkan. Menggunakan beberapa referensi dan kajian teori sebagai bahan yang mendasari penjelasan dalam pembuatan buku ini.

2.1 Musik Tradisional

Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia dan sudah menjadi sebuah gaya hidup oleh sejumlah orang. Indonesia mempunyai banyak beragam kesenian musik hingga beragam alat musik yang tersebar di penjuru Nusantara. Alat musik tradisional adalah salah satu alat musik yang asli dimiliki oleh Indonesia dengan berbagai ragam dan budayanya. Menurut Sedyawati (1992:23) musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi.

Musik dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Asal kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu mousike yang diambil dari nama dewa dalam mitologi Yunani kuno yaitu Mousa yakni yang memimpin seni dan ilmu (Ensiklopedi National Indonesia, 1990:413). Tradisional berasal dari kata *Traditio* (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun (Salim dan Salim, 1991:1636).

Pengertian tradisional (Sedyawati,1992:26) dalam perkembangan seni pertunjukan, adalah proses penciptaan seni di dalam kehidupan masyarakat yang menghubungkan subjek manusia itu sendiri terhadap kondisi lingkungan. Pencipta seni tradisional biasanya terpengaruh oleh keadaan sosial budaya masyarakat di suatu tempat.

Namun, musik tradisional adalah musik yang bersifat khas dan mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat. Dengan begitu musik tradisional merupakan musik yang sudah ada pada zaman nenek moyang kita yang kemudian diturunkan secara turun-menurun sehingga membentuk suatu kebudayaan tersendiri di masyarakat.

2.1.1 Unsur-Unsur Musik Tradisional

Unsur-unsur pada musik adalah bagian-bagian dalam musik yang merupakan satu kesatuan yang berguna dalam pembuatan penciptaan lagu atau komposisi (karya) musik. Dalam suatu karya musik tidak akan lepas pada unsur-unsur musik termasuk musik tradisional yang memiliki unsur-unsur musik sebagai berikut.

a. Irama

Irama adalah rangkaian gerak/detakan yang berlangsung secara teratur sehingga membentuk suatu pola tertentu. Irama terbentuk dari rangkaian bunyi ataupun diam (tidak berbunyi/istirahat) yang panjang pendeknya berbeda dan berjalan secara teratur.

Berikut ini adalah beberapa contoh irama musik yang digunakan dalam musik tradisional gamelan :

- Irama Lancar adalah irama yang bertempo cepat dalam gamelan. Irama ini disebut juga irama 1/1.
- Irama Satu adalah irama yang bertempo sedang, irama ini disebut juga irama tanggung.
- Irama Dua yaitu irama yang memiliki tempo agak lambat. Irama ini sering disebut juga dengan istilah dados / dadi atau irama 1/4.
- Irama Tiga adalah irama gamelan yang bertempo lambat. Irama ini disebut juga wiled atau irama 1/8.
- Irama Empat merupakan irama alam musik gamelan yang bertempo sangat lambat. Disebut juga irama wiled rangkep atau irama 1/16.

b. Sistem nada

Sistem nada adalah susunan nada yang berurutan dengan jarak tertentu. Sistem nada lebih dikenal dengan sebutan tangga nada. Tangga nada ada beberapa macam, yang paling kita kenal adalah tangga nada diatonis dan tangga nada pentatonis. Tangga nada diatonis adalah tangga nada yang memiliki susunan nada 7 buah nada, sedangkan tangga nada pentatonis yaitu tangga nada yang mempunyai 5 buah nada dalam susunan nadanya.

Dalam musik tradisional gamelan, tangga nada yang digunakan adalah tangga nada pentatonis, tangga nada dalam gamelan sering disebut dengan istilah titi laras. Titi laras pentatonis dalam gamelan ada dua macam yaitu titi laras pelog dan titi laras slendro.

- Tangga Nada Pelog

Tangga nada / titi laras pelog dibagi lagi menjadi tiga macam yaitu Pelog Lima, Pelog Nem, dan Pelog Barang. Berikut ini adalah susunan nada dari masing-masing titi laras pelog :

- Pelog Lima

1 2 4 5 6 1> 2> Ji ro pat mo nem ji ro

- Pelog Nem

1 2 3 4 5 1> 2> Ji ro lu pat mo ji ro

- Pelog Barang

2 3 5 6 7 2> 3> Ro lu mo nem pi ro lu

- Tangga Nada Slendro

Tangga nada slendro juga dibagi tiga macam, yaitu Slendro Nem, Slendro Mayura, dan Slendro Sanga. Berikut ini adalah susunan nada dari masing-masing titi laras Slendro :

- Slendro Nem

6< 1 2 3 5 6 1> 2> 3> Nem ji ro lu mo nem ji ro lu

- Slendro Sanga

5< 6< 1 2 3 5 6 1> 2> Mo nem ji ro lu mo nem ji ro

c. Notasi

Notasi merupakan sistem penulisan nada yang tinggi rendahnya dapat dibedakan sesuai dengan ketentuan. Notasi yang kita kenal ada dua macam yaitu notasi balok dan notasi angka. Musik tradisional kebanyakan tidak memiliki sistem penulisan nada / notasi melodi karena kebanyakan proses penciptaannya yang secara langsung dan secara lisan. Akan tetapi ada beberapa daerah yang

menggunakan notasi musik seperti daerah Jawa dan Bali. Sistem notasi musik yang digunakan adalah sistem notasi angka atau notasi cheve. Berikut ini adalah contoh-contoh penulisan nada menggunakan notasi balok dan notasi angka :

- Notasi balok

Do re mi fa sol la si do

- Notasi angka :

1 2 3 4 5 6 7 1>do re mi fa sol la si do

(<http://sulaimanmusik.blogspot.sg/2013/02/unsur-unsur-musik-tradisional.html>)

2.1.2 Fungsi Musik

Terdapat beberapa definisi fungsi musik dalam masyarakat menurut

Alan P. Merriam (1964:18), diantaranya ialah :

- a. Sebagai sarana Entertainment, artinya musik berfungsi sebagai sarana hiburan bagi pendengarnya.
- b. Sebagai sarana komunikasi, komunikasi ini tidak hanya sekedar komunikasi antar pemain dan penonton, namun dapat berupa komunikasi yang bersifat religi dan kepercayaan, seperti komunikasi antara masyarakat dengan roh – roh nenek moyang serta leluhur.
- c. Sebagai persembahan simbolis artinya musik berfungsi sebagai simbol dari keadaan kebudayaan suatu masyarakat. Dengan demikian kita dapat mengukur dan melihat sejauh mana tingkat kebudayaan suatu masyarakat.
- d. Sebagai respon fisik, artinya musik berfungsi sebagai pengiring aktifitas ritmik. Aktifitas ritmik yang dimaksud antara lain tari – tarian, senam, dansa dan lain – lain.

- e. Sebagai keserasian norma – norma masyarakat, musik berfungsi sebagai norma sosial atau ikut berperan dalam norma sosial dalam suatu budaya.
- f. Sebagai institusisosial dan ritual keagamaan, artinya musik memberikan kontribusi dalam kegiatan sosial maupun keagamaan, misalnya sebagai pengiring dalam peribadatan.
- g. Sebagai sarana kelangsungan dan statistik kebudayaan, artinya musik juga berperan dalam pelestarian guna kelanjutan dan stabilitas suatu bangsa.
- h. Sebagai wujud integrasi dan identitas masyarakat, artinya musik memberi pengaruh dalam proses pembentukan kelompok sosial. Musik yang berbeda akan membentuk kelompok yang berbeda pula.

2.2 Gamelan

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang berada di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak budaya Hindu–Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia. Arti kata gamelan sendiri masih menjadi perdebatan asal-usulnya. Mungkin kata gamelan terjadi dari pergeseran atau perkembangan dari kata “gembel”. Gembel adalah alat untuk memukul jadi karena cara membunyikan instrumen gamelan dengan dipukul-pukul. Kata gembelan ini bergeser atau berkembang menjadi gamelan karena juga cara pembuatan gamelan itu sendiri adalah dari perunggu yang sering dibuat dengan cara digembel namanya gembelan, dan seterusnya gembelan berkembang menjadi gamelan. Dengan kata lain, gamelan adalah suatu benda hasil dari benda digembel – gembel atau dipukul – pukul (Ferbiansyah, 2010:26)

Keberadaan gamelan dapat di lihat pada relief-relief pada candi-candi Hindu zaman dahulu yang terukir pada bagian candi. Pada kerajaan Hindu pada zaman tersebut gamelan adalah salah satu kesenian yang dikembangkan oleh kerajaan Hindu. Sejarah seni musik gamelan Jawa dapat di telusuri dari periode awal kerajaan Hindu di Jawa Tengah abad ke-8 sampai dengan abad ke-10 (Sumarsam 2003:17).

Menurut Sumarsam, gamelan diperkirakan lahir pada saat budaya luar dari Hindu–Budha mendominasi Indonesia. Walaupun pada perkembangannya ada perbedaan dengan musik India, tetapi ada beberapa ciri yang tidak hilang, salah satunya adalah cara “menyanyikan” lagunya. Penyanyi pria biasa disebut sebagai wiraswara dan penyanyi wanita disebut waranggana (Sumarsam, 2003:35)

Pada masa Islam di Jawa gamelan digunakan sebagai alat penyebaran islam pada zaman sunan Kalijaga dan secara perlahan-lahan masyarakat tanah Jawa mulai menganut Islam. Akhirnya pada gamelan terdapat unsur perpaduan budaya Islam dengan Hindu yang dilakukan oleh masyarakat Jawa itu sendiri.

Selain itu gamelan juga digunakan oleh kerajaan demak untuk menyelenggarakan upacara sekaten untuk memperingati hari lahir Nabi Muhammad Saw, yang dimana gamelan merupakan komponen utama dalam terselenggaranya upacara Sekaten tersebut dan gamelan pada acara sekaten ini hanya memiliki beberapa instrumen. Masing-masing istrumen tersebut dibuat serba tebal karena gamelan selalu dibunyikan keras-keras, agar bisa menarik perhatian warga untuk datang meramaikan upacara sekaten tersebut (<http://hudi-wahyu-p.blog.ugm.ac.id/2012/05/28/tradisi-sekaten-di-yogyakarta/>).

2.2.1 Macam Alat Musik Gamelan

Gamelan memiliki berbagai macam alat musik yang dimainkan secara berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dari perbedaan dalam setiap memainkan alat musiknya gamelan menjadi alat musik tradisional yang berbeda dengan alat musik tradisional lainnya. Berikut alat musik yang terdapat pada gamelan beserta penjelasannya.

a. Kendang

Kendang merupakan alat musik ritmis (tak bernada) yang berfungsi mengatur irama dan termasuk dalam kelompok “membranofon” yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari selaput kulit atau bahan lainnya.

Kendang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Kendang kebanyakan di mainkan sesuai naluri pengendang, sehingga bila dimainkan oleh satu orang dengan orang lain maka akan berbeda nuansanya.

Penyebutan kendang dengan berbagai nama menunjukkan adanya berbagai macam bentuk, ukuran serta bahan yang digunakan, antara lain : kendang berukuran kecil, yang pada arca dilukiskan sedang dipegang oleh dewa, kendang ini disebut “damaru”.



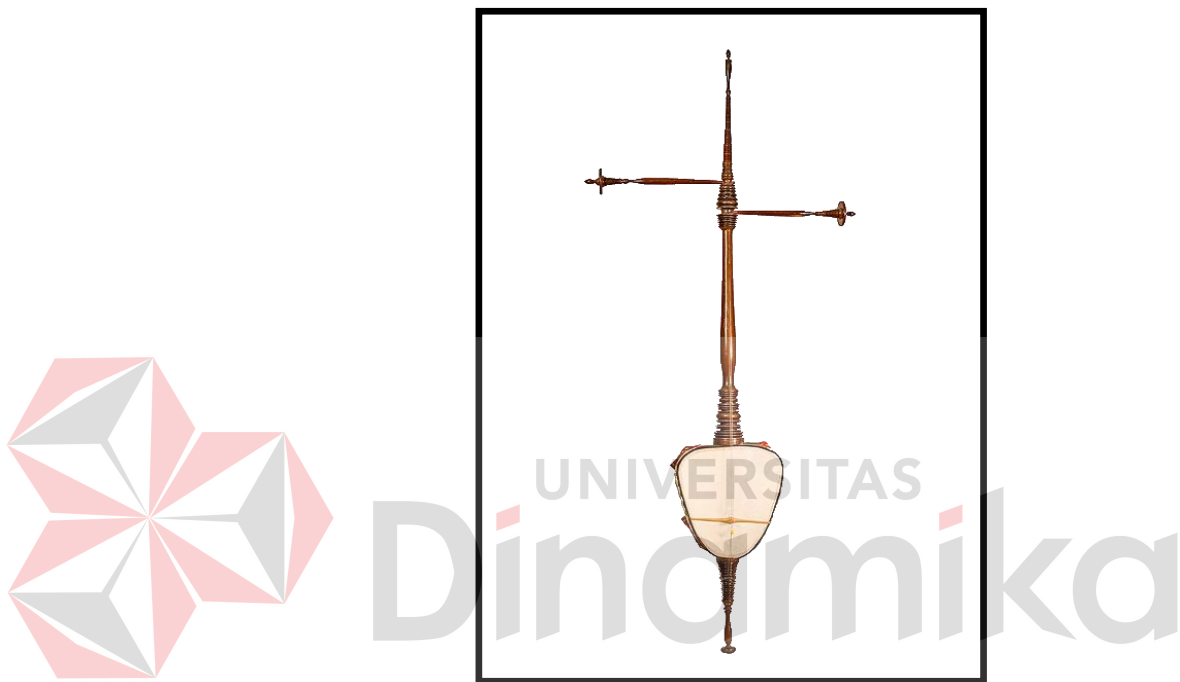
Gambar 2.1 Kendang
Sumber : Hasil Olahan peneliti, 2015

b. Rebab

Rebab muncul di tanah Jawa setelah zaman Islam sekitar abad ke-15-16, merupakan adaptasi dari alat gesek bangsa Arab yang dibawa oleh para penyebar Islam dari tanah Arab dan India. Menyebar di daerah Jawa barat, Jawa Tengah & Jawa Timur. Rebab terbuat dari bahan kayu dan resonatornya ditutup dengan kulit tipis, mempunyai dua buah senar/dawai dan mempunyai tangga nada pentatonis. Alat musik yang menggunakan penggesek dan mempunyai tiga atau dua utas tali dari dawai logam (tembaga) ini badannya menggunakan kayu nangka (umumnya) dan berongga di bagian dalam ditutup dengan kulit lembu yang dikeringkan sebagai penguat suara.

Untuk daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta, lazimnya Instrumen ini terdiri dari kawat-gesek dengan dua kawat ditegangkan pada selajur kayu dengan badan berbentuk hati ditutup dengan membran (kulit tipis) dari babad sapi. Sebagai salah satu dari instrumen pemuka, rebab diakui sebagai pemimpin lagu dalam ansambel, terutama dalam gaya tabuhan lirih. Pada kebanyakan gendhing-gendhing, rebab

memainkan lagu pembuka gendhing, menentukan gendhing, laras, dan pathet yang akan dimainkan. Wilayah nada rebab mencakup luas wilayah gendhing apa saja. Maka alur lagu rebab memberi petunjuk yang jelas jalan alur lagu gendhing. Pada kebanyakan gendhing, rebab juga memberi tuntunan musikal kepada ansambel untuk beralih dari seksi yang satu ke yang lain



Gambar 2.2 Rebab

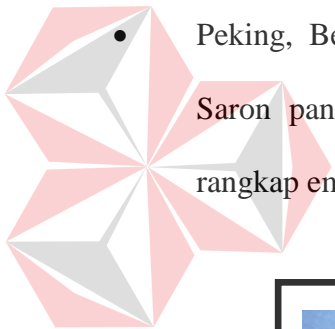
Sumber : <http://orgs.usd.edu/nmm/Gamelan/9870/Rebab9870.html>

c. Balungan

Alat musik berbentuk Wilahan (Jawa : bilahan) dengan enam atau tujuh wilah (satu oktaf) ditumpangkan pada bingkai kayu yang juga berfungsi sebagai resonator yang ditabuh dengan menggunakan tabuh dari kayu. Dalam memainkan Balungan ini, tangan kanan memukul wilahan / lembaran logam dengan tabuh, lalu tangan kiri memencet wilahan yang dipukul sebelumnya untuk menghilangkan dengungan yang tersisa dari pemukulan nada sebelumnya.

Menurut ukuran dan fungsinya, terdapat tiga jenis Balungan:

- Demung, Alat ini berukuran besar dan beroktaf tengah. Demung memainkan balungan gendhing dalam wilayahnya yang terbatas. Lazimnya, satu perangkat gamelan mempunyai satu atau dua demung. Tetapi ada gamelan di kraton yang mempunyai lebih dari dua demung.
- Saron, Alat ini berukuran sedang dan beroktaf tinggi. Seperti demung, Saron memainkan balungan dalam wilayahnya yang terbatas. Pada teknik tabuhan imbal-imbalan, dua saron memainkan lagu jalin menjalin yang bertempo cepat. Seperangkat gamelan mempunyai dua Saron, tetapi ada gamelan yang mempunyai lebih dari dua saron.
- Peking, Berbentuk saron yang paling kecil dan beroktaf paling tinggi. Saron panerus atau peking ini memainkan tabuhan rangkap dua atau rangkap empat lagu balungan.



Gambar 2.3 Saron

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

d. Bonang

Alat musik ini terdiri dari satu set sepuluh sampai empat-belas gong- gong kecil berposisi horisontal yang disusun dalam dua deretan, diletakkan di atas tali yang direntangkan pada bingkai kayu. Pemain duduk di tengah-tengah pada sisi

deretan gong beroktaf rendah, memegang tabuh berbentuk bulat panjang di setiap tangan.

Ada tiga macam bonang, dibeda-bedakan menurut ukuran, wilayah oktaf, dan fungsinya dalam ansambel. Untuk gamelan Jawa, bonang disini ada 2 jenis yakni Bonang Barung dan Bonang Penerus/ Penembung

Untuk tempo penabuhan, cara yang digunakan sama seperti halnya bila menggunakan balungan, ricik, dan saron. Namun untuk keadaan tertentu misalnya demung imbal, maka slenthem dimainkan untuk mengisi kekosongan antara nada balungan yang ditabuh lambat dengan menabuh dua kali lipat ketukan balungan. Atau bisa juga pada kondisi slenthem harus menabuh setengah kali ada balungan karena balungan sedang ditabuh cepat, misalnya ketika gendhing Gangsaran.

Dalam gamelan Jawa Tengah ada tiga jenis bonang yang digunakan:

- Bonang Panerus adalah yang tertinggi dari mereka, dan menggunakan ketel terkecil. Pada umumnya mencakup dua oktaf (kadang-kadang lebih dalam slendro di Solo instrumen-gaya), seluas sekitar kisaran yang sama dengan saron dan peking gabungan. Ia memainkan irama tercepat bonang itu, saling layu dengan atau bermain di dua kali kecepatan dari bonang barung.
- Bonang Barung yang bernada satu oktaf di bawah bonang panerus, dan juga secara umum mencakup dua oktaf, kira-kira kelas yang sama dengan demung dan saron gabungan. Ini adalah salah satu instrumen yang paling penting dalam ansambel tersebut, karena banyak memberikan isyarat untuk pemain lain dalam gamelan.

- Bonang Panembung adalah nada terendah. Hal ini lebih umum di Yogyakarta gamelan gaya, seluas sekitar kisaran yang sama dengan slenthem dan demung gabungan. Ketika hadir dalam gaya gamelan Solo, mungkin hanya memiliki satu baris dari enam (slendro) atau tujuh ceret terdengar dalam daftar yang sama dengan slenthem. Bagian yang dimainkan oleh bonang barung dan bonang panerus lebih kompleks dibandingkan dengan banyak instrumen gamelan, sehingga, secara umum dianggap sebagai instrumen mengelaborasi.



Gambar 2.4 Bonang

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

e. Kethuk

Dua instrumen jenis gong sebesar kenong, berposisi horisontal ditumpangkan pada tali yang ditegangkan pada bingkai kayu yang berfungsi memberi aksan-aksan alur lagu gendhing menjadi kalimat kalimat yang pendek. Pada gaya tabuhan cepat lancar, sampak, srepegan, dan ayak ayakan, kethuk ditabuh di antara ketukan ketukan balungan, menghasilkan pola-pola jalin-menjalin yang cepat.



Gambar 2.5 Kethuk

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

f. Gambang

Merupakan Instrumen mirip keluarga balungan yang dibuat dari bilah – bilah kayu dibingkai pada gerobogan yang juga berfungsi sebagai resonator.

Berbilah tujuh-belas sampai dua-puluh bilah, wilayah gambang mencakup dua oktaf atau lebih. Gambang dimainkan dengan tabuh berbentuk bundar dengan tangkai panjang biasanya dari tanduk/sungu/ batang fiber lentur. Pada seperangkat instrumen gamelan yang lengkap terdapat 3 buah gambang, yakni gambang slendro, gambang pelog bem, dan gambang pelog barang. Namun tidak sedikit yang terdiri hanya dua buah instrumen saja. Pada gambang pelog, nada 1 dan 7 dapat disesuaikan dengan gendhing yang akan dimainkan.

Kebanyakan gambang memainkan gembyangan (oktaf) dalam gaya pola pola lagu dengan ketukan ajeg. Gambang juga dapat memainkan beberapa macam ornamentasi lagu dan ritme, seperti permainan dua nada dipisahkan oleh dua

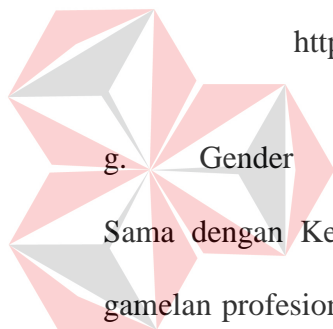
bilah, atau permainan dua nada dipisahkan oleh enam bilah, dan pola lagu dengan ritme – ritme sinkopasi seperti pada gendhing Janturan/ Suluk.



Gambar 2.6 Gambang

Sumber :

<http://orgs.usd.edu/nmm/Gamelan/9883/Gambang9883.html>



g. Gender

Sama dengan Kendang, Gender ini kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Instrumen mirip

Slenthem namun dengan wilahan lebih kecil, terdiri dari bilah-bilah metal (Perunggu, Kuningan atau Besi) ditegangkan dengan tali di atas bumbung-bumbung resonator.

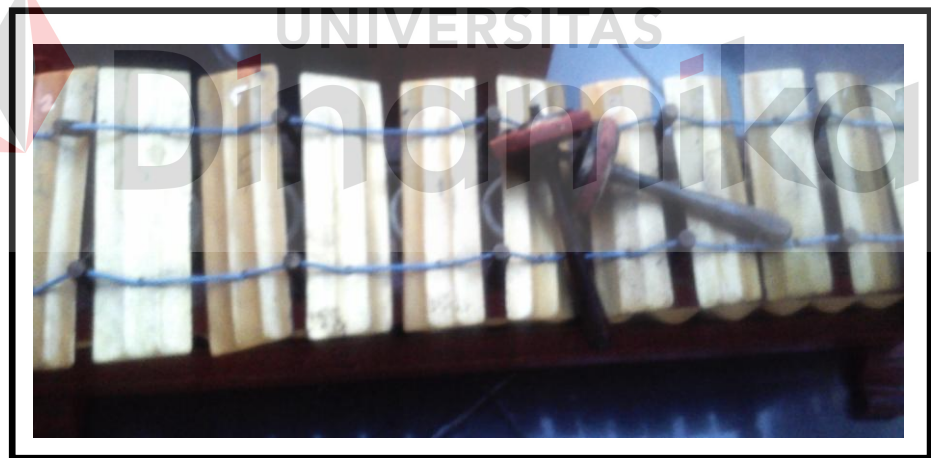
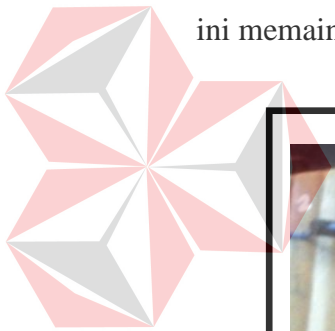
Gender ini dimainkan dengan 2 tabuh berbentuk bulat (dilingkari lapisan kain) dengan tangkai pendek. Sama halnya dengan Gambang Pada seperangkat instrumen gamelan yang lengkap terdapat 3 buah Gender, yakni Gender slendro, Gender pelog bem, dan Gender pelog barang.

Sesuai dengan fungsi lagu, wilayah nada, dan ukurannya, ada dua macam gender:

- Gender Barung yaitu gender berukuran besar, beroktaf rendah sampai tengah. Salah satu dari instrumen pemuka, gender barung memainkan

pola-pola lagu berketukan ajeg (cengkok) yang dapat menciptakan tekstur sonoritas yang tebal dan menguatkan rasa pathet gendhing. Beberapa gendhing mempunyai pembuka yang dimainkan gender barung; gendhing-gendhing ini dinamakan gendhing gender. Dalam pertunjukan wayang, pemain gender mempunyai peran utama harus memainkan instrumennya hampir tidak pernah berhenti selama semalam suntuk dalam permainan gendhing, sulukan, dan grimmingan.

- Gender Panerus yaitu gender berukuran lebih kecil, beroktaf tengah sampai tinggi. Meskipun instrumen ini tidak harus ada dalam ansambel, kehadirannya menambah kekayaan tekstur gamelan lebih kepyek. Gender ini memainkan lagunya dalam pola lagu ketukan ajeg dan cepat.



Gambar 2.7 Gender
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

h. Siter

Siter merupakan instrumen yang dimainkan dengan dipetik, terbuat dari kayu berbentuk kotak berongga yang berdawai. Pada umumnya siter mempunyai dua belas nada, yaitu dari kiri ke kanan: 2, 3,5,6,1,2,3,5,6,1,2,3. (contoh untuk

siter slendro). Ciri khasnya satu senar disetel nada pelog dan senar lainnya dengan nada slendro. Umumnya sitar memiliki panjang sekitar 30 cm dan dimasukkan dalam sebuah kotak ketika dimainkan. Siter dimainkan sebagai salah satu dari alat musik yang dimainkan bersama (panerusan), sebagai instrumen yang memainkan cengkok (pola melodik berdasarkan balungan). Siter dimainkan dengan kecepatan yang sama dengan gambang (temponya cepat).

Cara memainkannya dengan ibu jari, sedangkan jari lain digunakan untuk menahan getaran ketika senar lain dipetik, ini biasanya merupakan ciri khas instrumen gamelan. Jari kedua tangan digunakan untuk menahan, dengan jari tangan kanan berada di bawah senar sedangkan jari tangan kiri berada di atas senar. Siter dengan berbagai ukuran adalah instrumen khas Gamelan Siteran, meskipun juga dipakai dalam berbagai jenis gamelan lain.



Gambar 2.8 Siter

Sumber : <http://herisuryono36.blogspot.sg/2014/12/v-behaviorurldefaultvmlo.html>

i. Kempul

Kempul merupakan salah satu perangkat gamelan yang ditabuh, biasanya digantung menjadi satu perangkat dengan Gong (mirip dengan Gong tapi lebih kecil) dengan jumlah tergantung dengan jenis pagelarannya, sehingga tidak pasti. Kempul menghasilkan suara yang lebih tinggi daripada Gong, sedangkan yang lebih kecil akan menghasilkan suara yang lebih tinggi lagi.

Dalam hubungannya dengan lagu gendhing, kempul bisa memainkan nada yang sama dengan nada balungan, kadang-kadang kempul mendahului nada balungan berikutnya; kadang-kadang ia memainkan nada yang membentuk interval kempyung dengan nada balungan.



Gambar 2.9 Kempul

Sumber : <http://learningobjects.wesleyan.edu/vim/cgi-bin/instrument.cgi?id=36>

j. Suling

Suling bambu yang memainkan lagu dalam pola-pola lagu bergaya bebas metris. Alat ini dimainkan secara bergantian, biasanya pada waktu lagunya

mendekati akhiran kalimat atau kadang–kadang dimainkan pada lagu-lagu pendek di permulaan atau di tengah kalimat lagu.



Gambar 2.10 Suling

Sumber : <http://www.jamtown.com/products/w007>

k. Gong

Sebuah kata benda yang merujuk bunyi asal benda, kata gong khususnya menunjuk pada gong yang digantung berposisi vertikal, berukuran besar atau sedang, ditabuh di tengah-tengah bundarannya (pencu) dengan tabuh bundar berlapis kain. Gong menandai permulaan dan akhiran gendhing dan memberi rasa keseimbangan setelah berlalunya kalimat lagu gendhing yang panjang. Gong sangat penting untuk menandai berakhirnya satuan kelompok dasar lagu, sehingga kelompok itu sendiri (yaitu kalimat lagu di antara dua tabuhan gong) dinamakan gongan. Ada dua macam gong :

- Gong Ageng yaitu gong gantung besar, ditabuh untuk menandai permulaan dan akhiran kelompok dasar lagu (gongan) gendhing.

- Gong Suwukan yaitu gong gantung berukuran sedang, ditabuh untuk menandai akhiran gendhing yang berstruktur pendek, seperti lancaran, srepegan, dan sampak.



Gambar 2.11Gong

Sumber : <http://www.movdata.net/gong.html>

2.3 Masa Anak - Anak

Hurlock (1980:139) bahwa awal masa kanak - kanak dapat dan harus merupakan periode yang bahagia dalam kehidupan. Sebab jika tidak, kebiasaan bahagia akan dengan mudah berkembang. Kebiasaan tersebut akan sulit di ubah jika sudah terlanjur terjadi. Dengan demikian pengalaman masa kecil memiliki peran penting dalam pertumbuhan seorang anak yang nantinya dapat mempengaruhi sikap dan pilihan hidup pada anak pada saat dewasa.

2.3.1 Anak - Anak Dalam Masa Sekolah Dasar

Anak-anak pada periode ini berumur sekitar 6-11 tahun dimana kebanyakan anak-anak dalam keadaan tidak seimbang, anak mengalami gangguan emosional sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa ini, terjadi perubahan fisik yang menonjol dan hal ini juga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku dengan menjelang berakhirnya periode ini dan anak mempersiapkan diri secara fisik dan psikologis untuk memasuki masa remaja (Hurlock, 1980:146).

2.3.2 Ciri-Ciri Anak dalam Masa Sekolah Dasar

Menurut Hurlock (1980:146) dalam bukunya yang berjudul psikologi perkembangan. Dimana orang tua, para pendidik, dan ahli psikologi yang memberikan pendapat terhadap masa ini.

Menurut orang tua, menurut mereka pada masa ini anak-anak cenderung tidak menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tua atau anggota keluarga yang lain. Ada juga yang berpendapat kebanyakan anak laki-laki kurang memperhatikan dan tidak bertanggung jawab terhadap barang-barang yang dimilikinya sendiri atau biasa disebut ceroboh. Sudah banyak pula bila anak laki-laki mengejek saudara perempuannya karena pengaruh dari teman-teman dari luar rumah.

Menurut para ahli psikologi, Pada masa ini anak-anak disebut sebagai usia berkelompok karena perhatian anak-anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok. Masa ini juga disebut sebagai

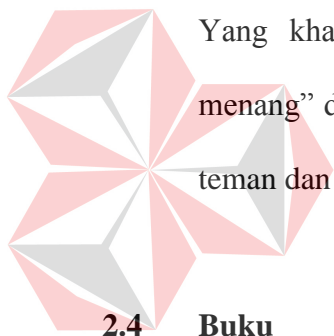
usia penyesuaian diri, bagaimana pentingnya penyesuaian diri dengan standar yang disetujui kelompok bagi anak tersebut. Beberapa ahli psikologi juga mengatakan masa ini disebut sebagai masa anak-anak dengan usia kreatif, dimana anak-anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan original.

2.3.3 Hiburan Yang Digemari Anak-anak

Berikut ini beberapa hiburan yang digemari oleh anak-anak pada usia 6-12 tahun menurut Hurlock (1980:162) yaitu :

1. Membaca, anak yang lebih besar menyukai buku dan majalah anak-anak yang menekankan kisah-kisah petualangan dan di mana ia dapat membaca tentang tokoh pahlawan sebagai tokoh identifikasi diri. Ia lebih menyukai lingkungan yang menyenangkan dan interaksi kelompok yang positif dari orang-orang kelas menengah daripada lingkungan yang kaku dan interaksi kelompok yang negatif dari orang-orang kota. Yang penting ia ingin akhir cerita yang bahagia.
2. Buku komik, terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku komik, baik yang berisi fat lelucon atau petualangan. Buku komik menarik karena menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak.
3. Film, menonton film merupakan salah satu kegiatan kelompok yang digemari, meskipun beberapa anak pergi sendiri ke bioskop atau dengan anggota keluarga. Ia gemar film-film kartun, kisah-kisah petualangan dan film-film tentang binatang.

4. Radio dan televisi, televisi lebih populer daripada radio, meskipun anak senang mendengarkan music atau berita-berita olah raga yang tidak disiarkan di televisi. Menonton televisi merupakan salah satu hiburan yang disukai oleh sebagian anak-anak. Mereka senang pertunjukan kartun dan acara-acara lain yang dipertunjukan bagi tingkat usianya disamping acara-acara untuk orang dewasa. Seperti telah ditunjukan oleh leifer dan kawan-kawan., “televisi bukan hanya merupakan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga sarana sosialisasi yang penting”
5. Melamun dan berkhayal, anak yang kesepian dirumah dan mempunyai sedikit teman bermain sering menghibur diri sendiri dengan melamun. Yang khas, ia membayangkan diri sendiri sebagai “pahlawan yang menang” dalam dunia impiannya, dan kemudian mengimbangi kurangnya teman dan perhatian yang ia peroleh dalam hidup sehari-hari.



2.4 Buku

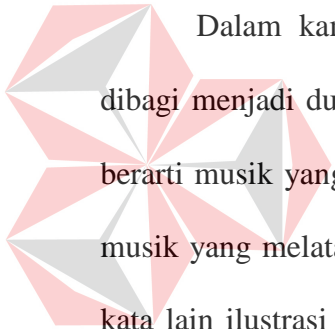
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Balai Pustaka memiliki pengertian yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku merupakan suatu sarana yang penting dalam menyampaikan sebuah informasi dan pengetahuan. Lewat buku seseorang dapat menambah pengetahuan mereka dengan hanya membaca buku. Pada buku juga orang-orang dapat menciptakan sesuatu yang baru dan penciptaan tersebut dapat diperbarui secara terus-menerus pada masa yang akan datang lewat buku.

Maka dari itu buku merupakan sarana yang efektif dalam penyampaian pesan dan informasi kepada pembaca. Selain digunakan untuk menambah

wawasan buku juga dapat dijadikan sebagai barang koleksi. Jadi buku merupakan salah satu media yang cocok yang bisa digunakan kepada anak-anak sebagai sarana pembelajaran.

2.5 Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihat. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya.



Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya ; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Pada saat sekarang ini biasanya digunakan juga sebagai pengisi ruang kosong, misalnya dalam majalah,

Koran, tabloid, dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun atau lainnya (Mikke Susanto, 2011:190)

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk menjelaskan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan dan peristiwa. Melalui gambar ilustrasi diharapkan informasi yang terdapat dalam bacaan mudah dipahami. Sebagai contoh untuk mengetahui postur atau bagaian-bagian tubuh manusia maka akan lebih jelas jika menggunakan sebuah ilustrasi(<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>).

2.5.1 Funsil Ilustrasi

Fungsi ilustrasi secara umum adalah:

- Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita.
- Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks.
- Memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi dari tema dalam sebuah narasi.
- Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi.
- Menghubungkan citra atau image pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas.
- Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistik dalam sebuah tulisan atau narasi.

2.6 Layout

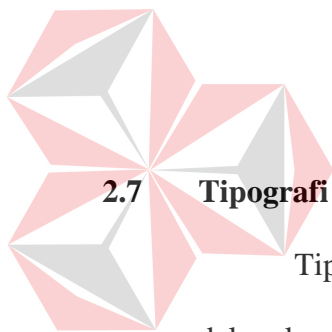
Dalam pembuatan sebuah buku ada salah satu unsur penting yaitu sebuah layout. Layout adalah tatan letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis-garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. Layout dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan (Mikke Susanto, 2011:237). Sebuah buku sudah semestinya memiliki sebuah layout yang menarik agar dapat di ingat oleh pembacanya serta menjadi daya tarik sendiri dari buku tersebut.



Gambar 2.12 Contoh Layout
Sumber : www.desainic.com

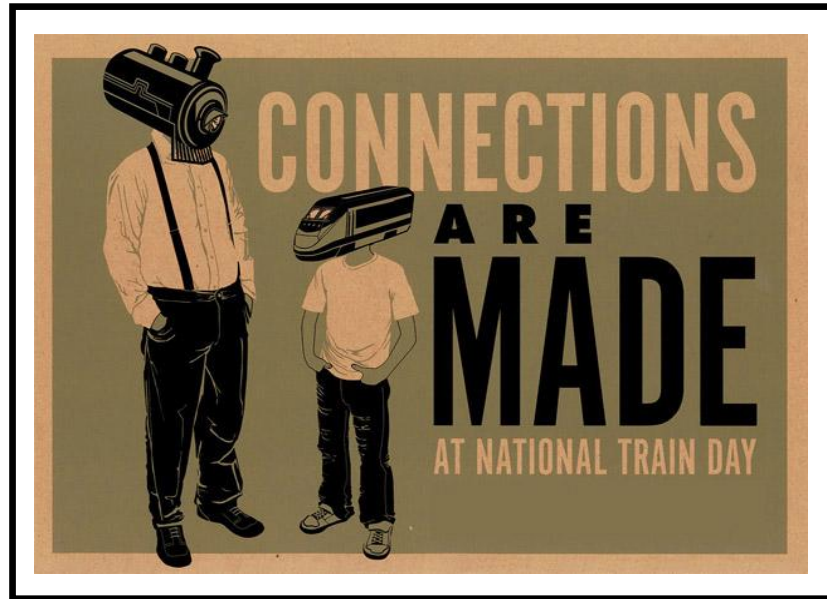


Gambar 2.13 Contoh Layout
Sumber : www.desainic.com

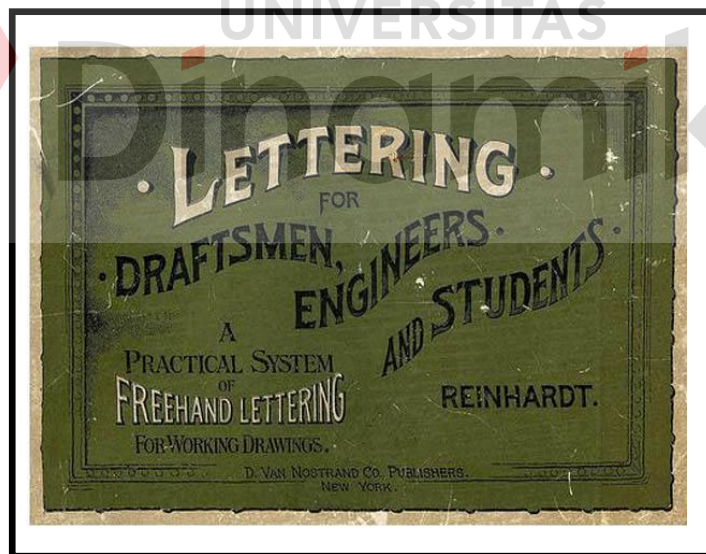
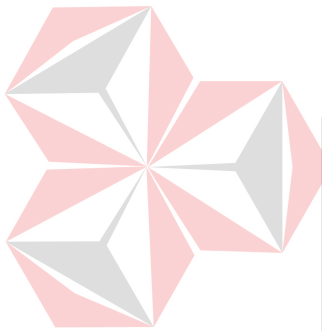


2.7 Tipografi

Tipografi atau yang biasa disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg (1398-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan model huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf roman yang dikembangkan oleh Frenchman Nicholas Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak (Mikke Susanto, 2011:402).



Gambar 2.14 Contoh Tipografi
Sumber : blog.sribu.com



Gambar 2.15 Contoh Tipografi
Sumber : blog.sribu.com

2.8 Warna

Warna mempunyai definisi yaitu sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua yaitu, warna *subtraktif*, dan warna *aditif*. Warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen, sedangkan warna *aditif* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok *subtraktif* menurut teori adalah cyan atau biru, magenta atau merah, dan kuning, dalam computer biasa disebut CMY. Warna pokok *aditif* adalah merah, hijau, biru, atau biasa disebut RGB.

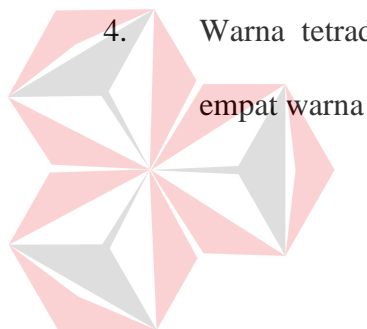
Secara khusus dalam pigmen, terdapat klasifikasi warna yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, kuartier. Warna primer disebut warna pokok, merupakan warna yang tidak bisa dibentuk oleh warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna lain. Warna tersebut antara lain: merah, kuning, biru. Warna sekunder adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer. Warna sekunder adalah sebagai berikut: jingga/orange, ungu/violet, dan hijau.

Warna intermediet adalah warna perantara yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Warna intermediet diantaranya kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-violet, biru-hijau. Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder. Warna tersier adalah coklat kuning, coklat merah, coklat biru. Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga, diantaranya coklat-jingga, coklat-hijau, dan coklat-ungu (Mikke Susanto, 2011:433).

2.8.1 Warna Komplementer

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa warna komplementer adalah bisa disebut warna kontras dua warna yang saling berseberangan (menunjuk pada warna yang saling berseberangan, 180 derajat) pada lingkaran warna. Ada empat kemungkinan warna kontras:

1. Warna kontras komplementer atau kontras dua warna
2. Warna kontras split komplemen atau kontras dua warna komplemen bias
3. Warna kontras triad warna komplemen atau kontras segitiga atau kontras tiga warna



4. Warna tetrad komplemen atau kontras dobel komplemen atau kontras

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan lebih membahas metode yang digunakan dalam pembuatan buku melalui observasi data serta teknik pengolahannya dalam penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mencari informasi dan menganalisa gejala dan fenomena yang terjadi pada anak-anak terhadap pengenalan alat musik tradisional gamelan.

Metode kualitatif adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif (Sumanto 1995:30).

Metode penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan induktif. Metode ini berangkat dari data yang ada, bukan dari teori. Jadi fokus penelitian kualitatif

bukan pada pembuktian sebuah teori yang sudah ada. Adapun landasan teori biasanya sekedar digunakan sebagai penopang fokus penelitian.

Alasan kenapa memilih metode penelitian kuantitatif adalah karena masalah yang diteliti lebih umum memiliki wilayah yang luas, tingkat variasi yang kompleks. Akan tetapi masalah pada metode penelitian kualitatif berwilayah pada ruang sempit dengan tingkat variasi yang rendah namun nantinya dalam penelitian tersebut dapat berkembang secara luas sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan. Pada metode ini dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau dari wawancara untuk mengumpulkan data.

Penelitian kualitatif menuntut keteraturan, ketertiban dan kecermatan dalam berpikir, tentang hubungan data yang satu dengan data yang lain dan konteksnya dalam masalah yang akan diungkapkan. Beberapa alasan mengenai maksud dilakukannya penelitian kualitatif:

1. Untuk menanggulangi banyaknya informasi yang hilang seperti yang dialami oleh penelitian kuantitatif, sehingga intisari konsep yang ada dalam data dapat diungkap.
2. Untuk menanggulangi kecenderungan menggali data empiris dengan tujuan membuktikan kebenaran hipotesis berdasarkan berpikir deduktif seperti dalam penelitian kuantitatif.
3. Untuk menanggulangi kecenderungan pembatasan variabel yang sebelumnya, seperti dalam penelitian kuantitatif, padahal permasalahan dan variabel dalam masalah sosial sangat kompleks.
4. Untuk menanggulangi adanya indeks-indeks kasar seperti dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan pengukuran enumerasi

(perhitungan) empiris, padahal inti sebenarnya berada pada konsep-konsep yang timbul dari data.

3.2 Perancangan Penelitian

Pada tahap perancangan penelitian harus disusun secara logis dan sistematis merupakan pola yang paling penting pada penelitian. Hal ini bertujuan untuk memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga memberikan solusi permasalahan dalam penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa dengan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak.

Proses perancangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan :

1. Riset Lapangan

Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sebanyak-banyaknya terhadap fenomena yang ada pada saat ini atau tahap pencarian permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menambah wawasan peneliti dan berfungsi sebagai bahan dalam proses penciptaan.

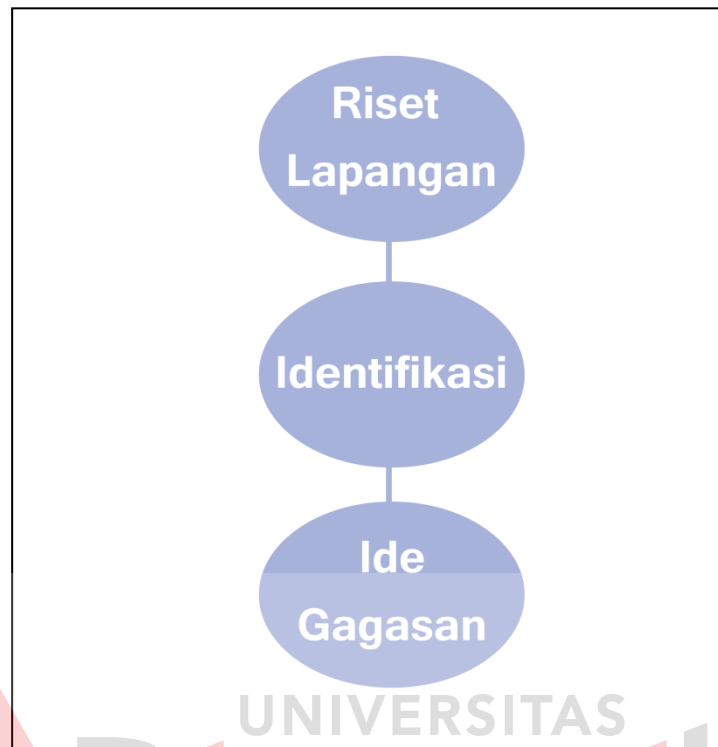
2. Identifikasi

Setelah mendapatkan data dari hasil riset, lalu dilakukan identifikasi sesuai dengan data yang sudah diperoleh sehingga terlihat permasalahan yang dihadapi.

3. Ide dan Gagasan

Tahapan ini adalah hasil dari serangkaian identifikasi yang sudah dilakukan sehingga didapatkan ide dan gagasan dari permasalahan yang ada. Ide

dan gagasan tersebut lalu dijadikan sebuah acuan untuk langkah selanjutnya hingga proses pembuatan buku ilustrasi.



3.1 Bagan Perancangan Penelitian
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh memiliki peranan yang penting untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan pada anak-anak, sehingga diperlukannya data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Data ini digunakan untuk mengetahui konsep awal yang akan digunakan untuk penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa. Teknik pengumpulan data akan berupa hasil dari observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, studi eksisting, studi kompetitor, dan *focus discussion group*. Dengan menggabungkan teknik

pengumpulan data tersebut diharapkan dapat menjadikan penelitian ini memiliki hasil data yang *valid*.

3.3.1 Observasi

Observasi atau Pengamatan, merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian mengenai masalah dan fenomena yang diteliti. Melakukan pengamatan dengan turun langsung ke lapangan untuk mengetahui apa saja alat pada gamelan Jawa serta tentang nada apa yang dipakai di gamelan Jawa dan mencatat hasil observasi sehingga menjadi data acuan dalam pembuatan analisis data dan perancangan karya.

3.3.2 Wawancara

Metode ini merupakan proses tanya jawab lisan bertujuan untuk mencari informasi-informasi lebih mendalam mengenai alat musik tradisional gamelan Jawa

masih belum banyak diketahui oleh masyarakat. Wawancara adalah suatu proses komunikasi antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.

3.3.3 Studi Pustaka

Metode ini menggunakan pembahasan yang berdasarkan pada buku, literatur, catatan-catatan, dan laporan yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan teori-teori tertentu yang

berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan. Pada metode ini, menggunakan berbagai literatur yang berhubungan dengan pembuatan buku ilustrasi pengenalan alat musik tradisional gamelan sebagai media pembelajaran kepada anak-anak

sebagai media pengenalan kepada anak-anak, seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal, dan artikel yang diperoleh dari website.

3.3.4 Dokumentasi

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan seluruh bukti otentik yang berkaitan dengan gamelan, berupa foto, video, gambar-gambar alat musik tradisional gamelan, arsip, serta bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah pembuatan buku ilustrasi yang nantinya akan dicatat.

3.3.5 Studi Eksisting

Pada pembuatan buku ilustrasi ini nantinya memerlukan sebuah pembandingan untuk mengetahui seperti apa nantinya desain yang akan dipakai dalam pembuatan buku ilustrasi. Studi eksisting di sini juga akan digunakan untuk mempelajari gaya atau penceritaan yang dapat membantu dalam proses buku ilustrasi gamelan Jawa. Studi eksisting mengacu pada buku berjudul "Mengenal Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan–Gamelan Jawa ".

3.3.6 Studi Kompetitor

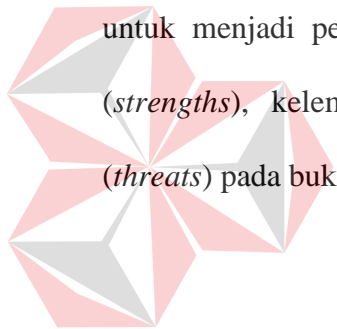
Studi kompetitor digunakan untuk pembandingan dengan karya yang nantinya akan di buat untuk mencari tahu kelemahan dan keunggulan. Kompetitor yang digunakan adalah buku *Music Theory For Young Children*, Salah satu buku yang berisi tentang mengajari tentang musik. Buku ini juga beredar di toko buku lokal dan juga didapatkan lewat pembelian online.

3.3.7 Focus Group Discussion

Irwanto (2006:1) mendefinisikan *Focus Group Discussion* adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok. Pengambilan data kualitatif melalui FGD dikenal luas karena kelebihanannya dalam memberikan kemudahan dan peluang bagi peneliti untuk menjalin keterbukaan, kepercayaan, dan memahami persepsi, sikap, serta pengalaman yang dimiliki informan. FGD memungkinkan peneliti dan informan berdiskusi intensif dan tidak kaku dalam membahas isu-isu yang sangat spesifik. FGD juga memungkinkan peneliti mengumpulkan informasi secara cepat dan konstruktif dari peserta yang memiliki latar belakang berbeda-beda. *Focus group discussion* akan digunakan peneliti untuk membantu dalam pencarian keyword dan untuk menemukan konsep yang nantinya akan dipakai dalam buku yang akan dibuat nantinya.

3.4 Teknik Analisis Data

Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Selanjutnya di cari kaitan antara data yang satu dengan lainnya dalam proses sintesisasi. Metode untuk menalisis data menggunakan metode SWOT. SWOT merupakan metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Untuk itu dibutuhkan kompetitor untuk menjadi pembanding untuk analisa SWOT untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) pada buku yang akan dibuat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

KONSEP DAN PERANCANGAN

Dalam penciptaan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan jawa di butuhkan sebuah pengumpulan dan pengkajian data melalui wawancara, observasi dan studi literatur. Hal ini merupakan salah satu upaya dalam penyusunan pembuatan buku ilustrasi gamelan yang bertujuan mengenalkan alat musik tradisional gamelan jawa kepada anak-anak.

4.1 Hasil dan Analisi Data

Dalam pembuatan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan jawa ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan Bapak Slamet atas saran yang di berikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya sebagai selaku pengajar kesenian gamelan di daerah kota Surabaya. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Juni 2015, pukul 15.00 WIB. Berikut ini adalah kesimpulan hasil wawancara yang telah dilakukan :

Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional di Indonesia yang sudah ada sejak saat zaman Hindu Budha berkembang di tanah air. Gamelan memiliki banyak macam mulai dari gamelan Jawa dan gamelan Bali. Perbedaan gamelan Jawa dan gamelan Bali terletak pada lantunan musiknya dimana gamelan Jawa lantunan musiknya lebih tenang sedang gamelan Bali memiliki lantunan musik yang cepat tidak hanya itu saja pada instrumennya sendiri gamelan Jawa lebih banyak instrumennya di bandingkan dengan gamelan Bali.

Gamelan Jawa sendiri di sebut seni karawitan yang merupakan seni yang memainkan alat musik tradisional yang berarti karawitan adalah seni musiknya sedang gamelan adalah alat musiknya. Kini perkembangan alat musik gamelan Jawa mulai bangkit seperti yang di ungkapkan bapak Slamet dimana kini banyak sekolah-sekolah di Surabaya yang membuka ekstrakurikuler seni karawitan. Bahkan terdapat juga kompetisi bermain gamelan Jawa seluruh kota di Jawa Timur.

Tetapi walaupun mulai berkembang banyak masyarakat yang kurang memahami apa itu gamelan Jawa. Seperti pembagian nada pada gamelan Jawa yang dibagi menjadi 2 bagian yakni slendro dan pelog. Slendro sendiri memiliki 5 nada per oktaf 1 2 3 4 5 sedangkan pelog memiliki 7 nada per oktaf 1 2 3 4 5 6 7. Jadi ketika memainkan alat musik gamelan Jawa 1 orang bisa memegang 2 instrumen dengan nada slendro dan pelog hal ini yang kurang diketahui oleh orang-orang.

Seperti halnya musik campursari yang banyak orang mengira itu adalah kesenian karawitan padahal campursari sendiri merupakan gabungan dari alat musik gamelan dengan instrumen modern yang menjadikan musik campursari bukan bagian dari seni karawitan. Musik campursari memiliki nada yang berbeda lagi dengan karawitan karena sudah digabungkan dengan instrumen modern.

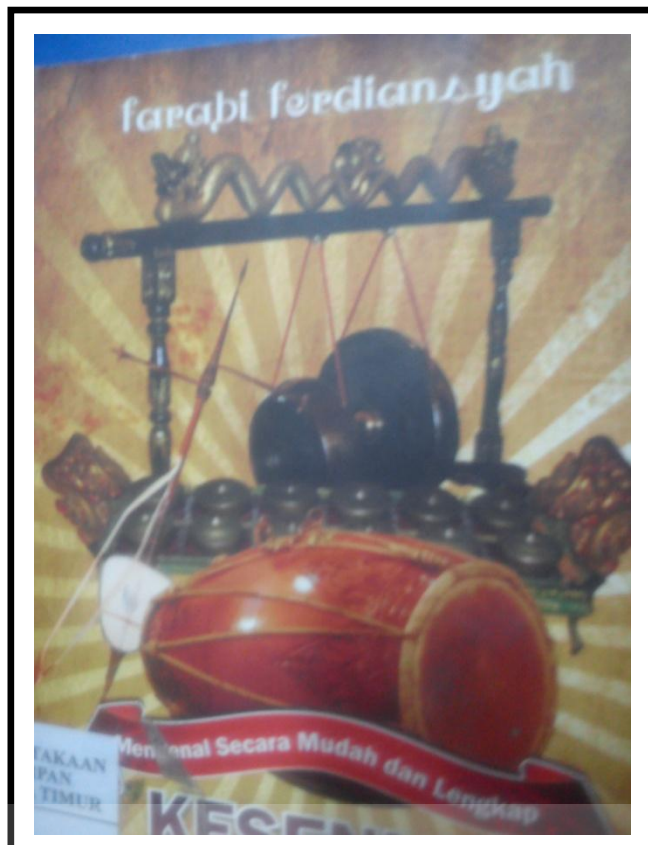
Gamelan Jawa memiliki berbagai alat musik antara lain : gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling. Alat musik pada Gamelan memiliki cara sendiri-sendiri dalam memainkannya seperti Gendang/Kendhang cara menggunakannya dipukul dengan tangan secara langsung tanpa menggunakan alat bantu, kemudian

Gender cara memainkannya yaitu dengan cara ditabuh dengan menggunakan alat yang berbentuk bulat dan dilapisi dengan kain dan memiliki tangkai yang cukup pendek.

Walaupun mulai berkembang dengan banyak muncul ekstrakurikuler di sekolah-sekolah di Surabaya tetapi beberapa anak yang mengikuti ekstrakurikuler karawitan ini agar dapat masuk sekolah negeri/sekolah favorit dengan jalur perstasi hal ini lah yang nantinya dapat membuat anak-anak setelah lulus tidak lagi ikut melestarikan gamelan Jawa ini tetapi setidaknya saat ini musik tradisional mulai berkembang serta tidak hilang di telan zaman.

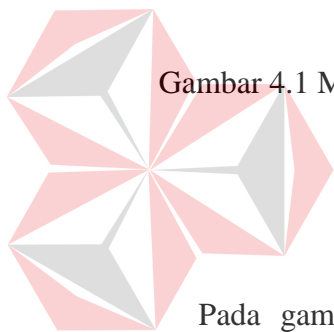
4.2 Studi Eksisting

Analisi studi eksisting merupakan analisis melalui sumber-sumber buku yang didalamnya memuat tentang gamelan jawa. Studi eksisting memiliki tujuan sebagai pembanding untuk karya tugas akhir nantinya. Studi eksisting mengacu pada buku berjudul "Mengenal Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan–Gamelan Jawa " yang isi dari buku tersebut mengenai gamelan Jawa serta lagu–lagu yang dapat dimainkan menggunakan gamelan Jawa.



Gambar 4.1 Mengenai Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan – Gamelan Jawa (sampul)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015



Pada gambar 4.1 diatas adalah salah satu buku yang berisi tentang pengenalan gamelan Jawa yang merupakan karya dari Farabi Ferdiansyah yang berjudul Mengenai Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan–Gamelan Jawa. Pada studi eksisting penulis melakukan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan buku Mengenai Secara Mudah dan Lengkap Kesenian Karawitan–Gamelan Jawa guna memperkaya kajian, referensi dan kemasan terhadap karya tugas akhir nantinya. Kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain :

a. Keunggulan Buku

Didalam buku tersebut memiliki keunggulan dalam menjelaskan dan pengertian tentang alat musik tradisional gamelan Jawa serta seni musik

karawitan. Pada buku tersebut dipaparkan juga penjelasan tentang kondisi saat ini dalam upaya pelestarian alat musik gamelan Jawa serta bagaimana perkembangan gamelan Jawa di luar negris seperti di Eropa, Australia, Canada, Jepang dan sebagainya. Hal ini yang dapat membantu masyarakat untuk membuka mata mereka akan budayanya sendiri agar dapat dilestarikan dan tidak di akui oleh negara lain. Pada buku ini juga terdapat beberapa lagu yang digunakan untuk memainkan alat musik gamelan Jawa.

b. Kelemahan Buku

Buku tersebut memiliki penjelasan tentang gamelan Jawa yang bagus karena dapat menambah pengetahuan kita akan gamelan Jawa dan seni Karawitan. Namun dari kemasan dan bahasa pada buku tersebut terdapat kelemahan seperti penggunaan gaya bahasa yang masih kurang serta gambar–gambar ilustrasi yang masih kurang seperti menggunakan gambar hitam putih yang membuat kurang menarik apabila buku ini digunakan untuk memperkenalkan alat musik gamelan Jawa kepada anak–anak.

4.3 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. *Segmentasi*

Pada penciptaan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa konsumen yang

akan dituju sebagai berikut :

a. *Demografis Target Primer*

Usia : Anak-anak usia 6-11 Tahun dengan *decision*

market orang tua kalangan menengah

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

Status Keluarga : Belum Menikah.

Profesi : Pelajar.

Pendidikan : SD

Kelas Sosial : Menengah bawah

b. *Demografis Target Skunder*

Usia : Orang tua

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Keluarga : Menikah

Pendapatan : Rp. 1.800.000,00- hingga Rp. 2.500.000,00-

Pendidikan : Sarjana (S1)

Kelas Sosial : Menengah bawah

a. *Geografis*

Wilayah : Indonesia

Ukuran Kota : Kota besar

Iklim : Tropis

2. *Targeting*

Target yang dituju dalam penciptaan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa adalah anak-anak usia 6-11 tahun yang tergolong kategori pelajar Sekolah Dasar yang suka pada buku bergambar, ilustrasi, kebudayaan, imajinasi dan pengetahuan.

3. Positioning

Pada bagian ini merupakan proses dalam menempatkan sebuah produk terhadap target pasar atau konsumen serta memposisikan produk ini di mata konsumen agar berbeda dengan produk lainnya. Menurut Kotler (1997: 262): *“Positioning is the act of designing the company’s offer so that it occupies a distinct and value placed in the target customer mind”*. Produk pada hal ini adalah buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa untuk menempatkan produknya sebagai buku untuk mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa kepada anak-anak yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan serta mengenalkan kesenian tradisional di era kemajuan teknologi seperti saat ini.

4. Keunggulan pada buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa sebagai berikut :

- a. Buku alat musik tradisional gamelan Jawa yang mengenalkan setiap intrumen pada alat musik tradisional gamelan Jawa.
- b. Sebagai wadah inspirasi untuk anak-anak agar mencintai kesenian tradisional dan melestarikannya.
- c. Mengenalkan nada pelog dan slendro yang masih belum diketahui banyak orang

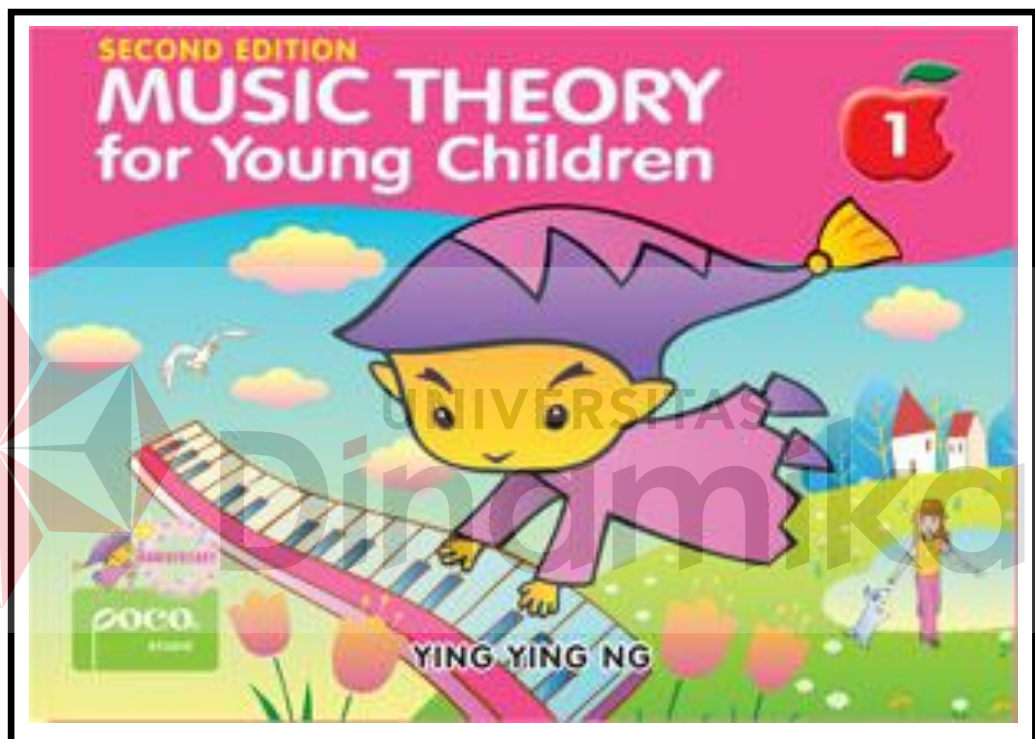
5. Kelemahan pada buku illustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa sebagai berikut :

- a. Kurangnya minat anak-anak kepada kesenian tradisional seperti gamelan Jawa.

- b. Anak-anak masih lebih menyukai sebuah buku cerita dibanding dengan buku pengenalan tentang kesenian tradisional.

4.4 Studi Kompetitor

Dalam pembuatan tugas akhir ini dibutuhkan sebuah kompetitor untuk menjadi bahan pembandingan dengan karya yang nantinya akan dibuat buku ilustrasi alat musik gamelan Jawa



Gambar 4.2 *Music Theory For Young Children*

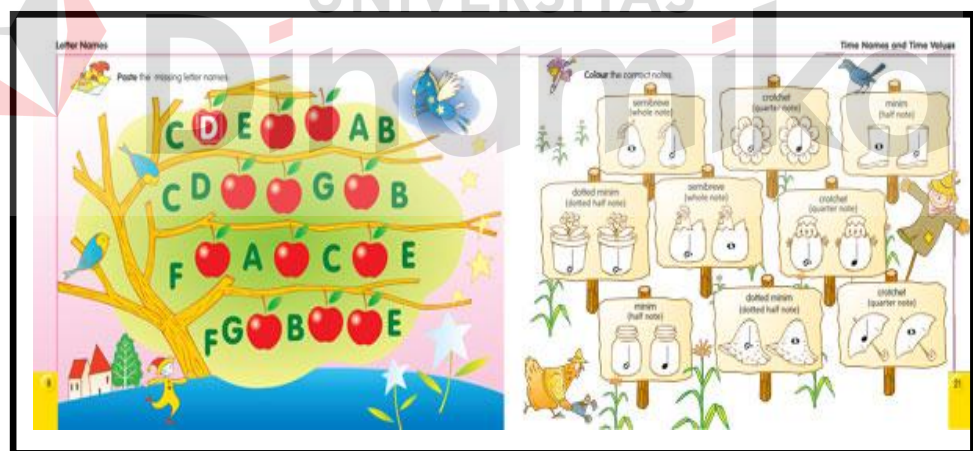
Sumber : pocostudio.org

Kompetitor yang digunakan adalah buku *Music Theory For Young Children* Salah satu buku yang berisi tentang mengajari tentang musik. Buku ini juga beredar di

toko buku lokal dan juga didapatkan lewat pembelian online. Keunggulan dan kelemahan dari buku ini sebagai berikut :

a. Keunggulan Buku

Buku *Music Theory For Young Children* diterbitkan oleh pocostudio ini berisi tentang pembelajaran dan pengenalan akan musik secara mudah. Buku ini diperuntukkan untuk anak-anak yang baru belajar tentang musik untuk pertama kali. Desain buku tampak lucu dengan berbagai warna yang menarik serta ditambah dengan gambar-gambar yang imajinatif. Buku ini menggunakan teknik vektor hal ini bisa dilihat ilustrasi dan warna yang begitu cerah sehingga membuat anak tidak bosan melihatnya. Dalam buku tersebut juga diajarkan bagaimana cara memainkan musik dengan metode lebih menyenangkan dengan menggabungkan edukasi dan permainan.



Gambar 4.3 *Music Theory For Young Children*

Sumber : pocostudio.org

b. Kelemahan Buku

Sebagai buku yang mengajarkan dan mengenalkan anak-anak tentang musik buku *Music Theory For Young Children* memiliki gambar yang menarik. Tetapi terdapat beberapa hal yang masih kurang apabila buku tersebut digunakan untuk pengenalan musik untuk anak-anak. Buku tersebut

membutuhkan bantuan orang tua/guru musik untuk mengajarkan anak-anak untuk bermain jadi anak-anak tidak akan mengerti apabila membaca buku tersebut sendirian. Buku *Music Theory For Young Children* banyak berisi soal-soal yang digunakan untuk melatih anak-anak namun buku ini belum bisa dijadikan sebuah buku referensi karena buku ini digunakan untuk melatih anak-anak untuk mengenal not-not musik.



Gambar 4.4 *Music Theory For Young Children*

Sumber : pocostudio.org

4.5 Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan cara untuk mencari keunggulan sebuah produk melalui analisa dari kondisi internal dan external berdasarkan kekuatan (*strenght*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*). Untuk menentukan SWOT akan digunakan pembanding dengan kompetitor sehingga nantinya akan mengetahui keunggulan dari produk yang dibuat nantinya.

Menurut Sarwono dan Lubis (2007:18) mengatakan bahwa SWOT Analisis SWOT adalah dipergunakan untuk menilaikan menilai ulang (reevaluasi) suatu

hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Faktor kekuatan dan kelemahan adalah kondisi internal dalam obyek yang dikaji, sedangkan ancaman dan peluang adalah faktor eksternal. Dari hasil faktor tersebut selanjutnya dapat disimpulkan bagaimana nantinya strategi yang digunakan dalam pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

- a. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kelemahan: Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan: Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
- c. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (S-T) / Ancaman dan Kelemahan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis: 18-19).

4.5.1 Tabel SWOT (*Strengths, Weakness, Opportunities and Treats*)

INTERNAL (S-W) EKSTERNAL (O-T)	Strengths (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa yang mengenalkan instrumen gamelan Jawa. 2. Mengenalkan kepada anak-anak tentang nada pelog dan slendro. 3. Mampu menjadikan inspirasi untuk anak-anak melestarikan gamelan Jawa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurunnya anak-anak pada kesenian tradisional. 2. Lebih banyak buku cerita dibanding buku-buku pengenalan kesenian tradisional.
Opportunities (Peluang)	S-O	W-O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masih sedikitnya buku tentang musik tradisional yang diperuntukkan untuk anak-anak. 2. Buku ilustrasi musik gamelan Jawa dapat menjadi tempat untuk anak-anak melestarikan kesenian tradisional. 3. Menggunakan visual yang menarik sehingga anak-anak menyukainya ketika membaca buku ilustrasi gamelan Jawa. 4. Mengenalkan nada pelog dan slendro yang belum banyak diketahui. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penciptaan buku alat musik tradisional gamelan Jawa untuk anak-anak yang saat ini masih sedikit dan hampir tidak ada. 2. Pengenalan nada slendro dan pelog yang banyak orang kurang mengetahuinya. 3. Mampu membuat anak-anak untuk mencintai dan melestarikan kesenian tradisional gamelan Jawa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan sebuah buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa dengan teknik vektor agar dapat terus di lestarikan.
Treats (Ancaman)	S-T	W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masih banyak dominasi buku cerita dari dibanding buku tentang kesenian tradisional. 2. Buku-buku luar negeri yang masih banyak disukai anak-anak. 3. Tampilan dan desain buku luar negeri lebih menarik dengan menggunakan gambar-gambar kartun populer. 4. Anak-anak masih lebih memilih memainkan alat musik modern tanpa mencoba untuk memainkan alat musik tradisional. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan sebuah buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa dengan teknik vektor serta penjelasan yang mudah dipahami oleh anak-anak. 2. Mengenalkan kepada anak-anak tentang alat musik tradisional melalui buku ilustrasi yang saat ini masih jarang keberadaannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan sebuah buku ilustrasi alat musik tradisional yang saat ini masih jarang terlihat keberadaannya dengan memperkenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak.
STRATEGI UTAMA: Menciptakan sebuah buku ilustrasi tentang alat musik tradisional gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor untuk desain serta nantinya dalam buku tersebut memperkenalkan berbagai instrumen pada gamelan Jawa dan mengenal nada pelog dan slendro yang selama ini kurang diketahui oleh masyarakat.		

Gambar 4.5 Analisis SWOT
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

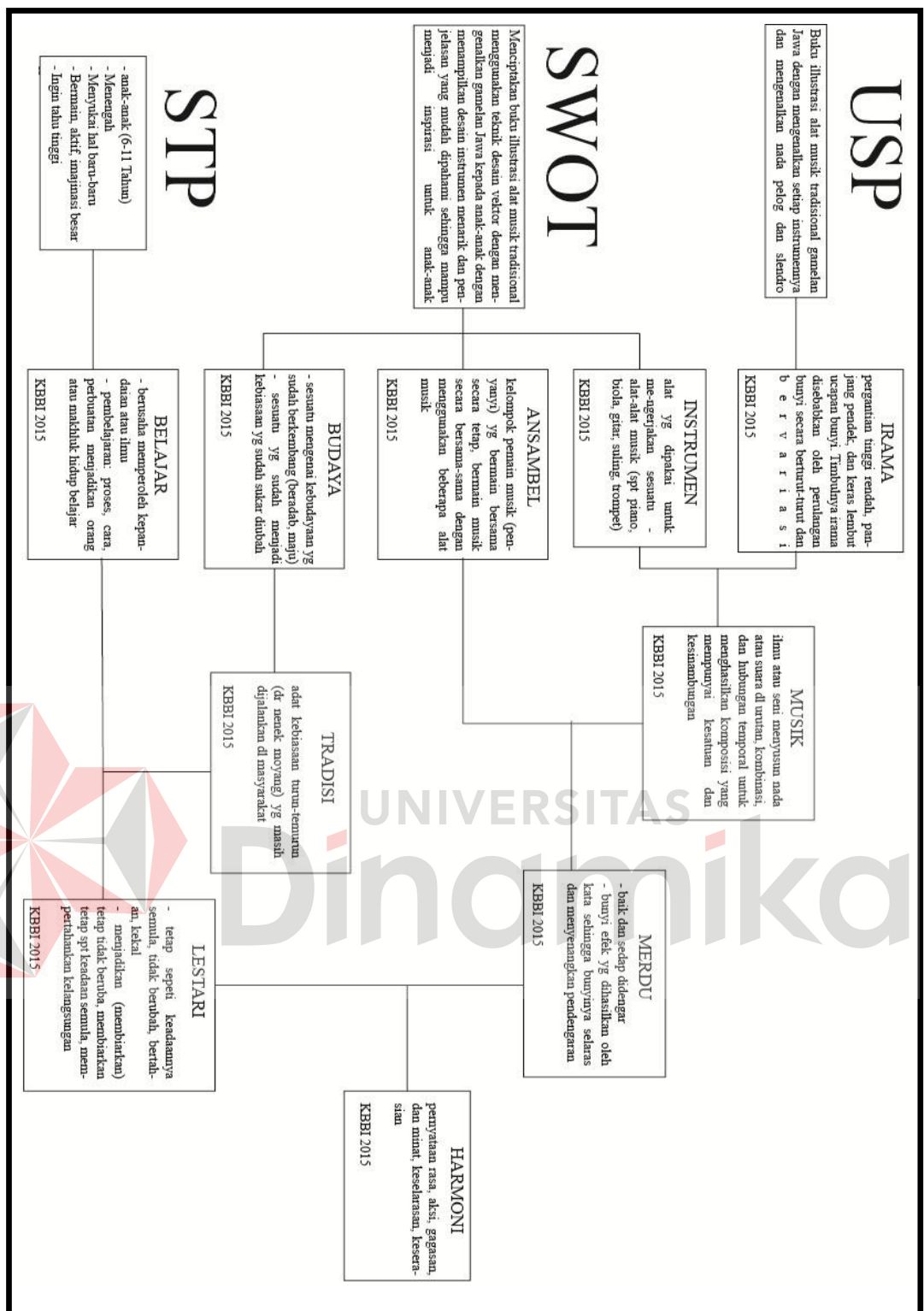
4.6 USP (*Unique Selling Proposition*)

USP (*Unique Selling Proposition*) merupakan strategi dalam menentukan keunikan dari produk yang akan dijual kepada konsumen yang tertarik dengan

produk yang ditawarkan. Dalam buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa akan mengenalkan instrumen-instrumen pada gamelan Jawa serta nada pelog dan slendro yang masih belum banyak diketahui oleh orang-orang. Nanti juga diharapkan anak-anak dapat menumbuhkan rasa berkerja sama pada diri mereka sendiri seperti halnya bermain alat gamelan yang hanya bisa dimainkan secara bersama-sama. Pada buku nantinya akan menggunakan teknik desain vektor untuk menggambarkan visual dari instrumen pada gamelan Jawa dan juga dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

4.7 Keyword

Pemilihan kata kunci atau *keyword* dari dasar penciptaan buku ilustrasi alat musik tradisional gamelan Jawa ini dipilih melalui penggunaan dasar acuan analisa data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* diambil berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting dan kompetitor. Gambaran system *keyword* adalah seperti pada gambar 4.6 berikut ini:

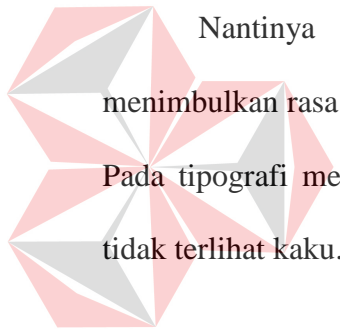


Gambar 4.6 Keyword
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

4.8 Deskripsi Konsep

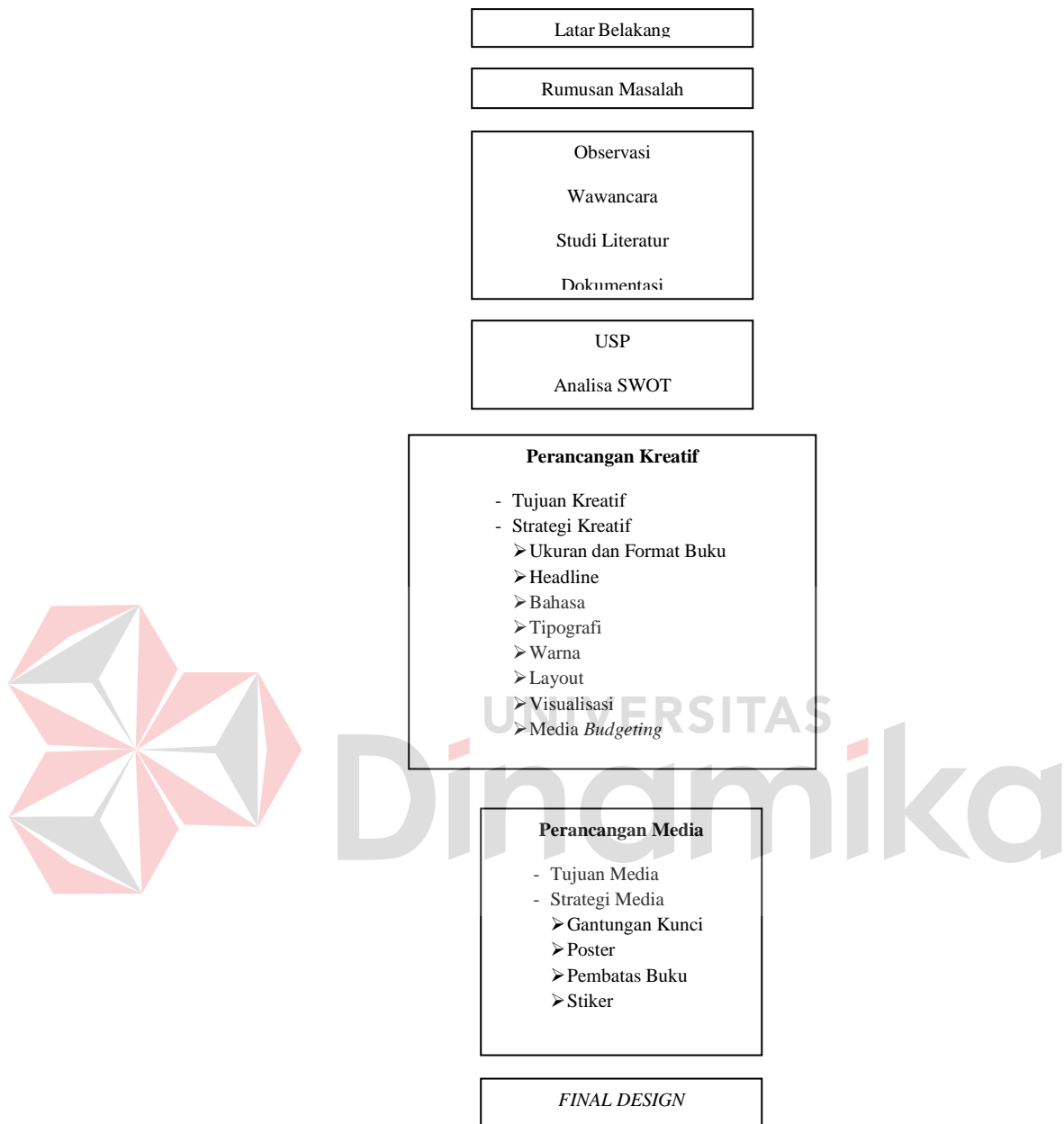
Konsep dalam pembuatan buku ilustrasi gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional kepada anak-anak adalah harmoni. Deskripsi dari harmoni sendiri adalah keselarasan/perpaduan yang tepat dari beberapa unsur yang menghasilkan suatu keindahan. Harmoni pada konsep penciptaan buku ilustrasi berupa keselarasan dan keserasian antara warna, ilustrasi dan tipografi yang akan digunakan. Dengan memadukan warna, ilustrasi dan tipografi diharapkan mampu membuat anak-anak untuk tertarik dalam mengenal gamelan Jawa serta membuat anak-anak lebih tertarik lagi untuk mempelajari gamelan Jawa lebih jauh lagi.

Nantinya dengan konsep harmoni akan menggunakan warna yang menimbulkan rasa nyaman yang enak di lihat dan terlihat serasi ketika dipadukan. Pada tipografi menggunakan font-font yang santai dan tidak terlihat kaku agar tidak terlihat kaku.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.9 Alur Perancangan



Gambar 4.7 Alur Perancangan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

4.10 Perancangan Kreatif

4.10.1 Tujuan Kreatif

Penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa memiliki tujuan untuk mengenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak yang saat ini mulai kurang diminati oleh anak-anak. Pada pembuatan buku ini nantinya akan mengenalkan berbagai macam instrumen pada gamelan Jawa seperti Gendang/Kendhang, Peking, Saron, Demung, Gong, Kempul, Bonang, Kethuk, Kenong, Gender, Gambang, Rebab, Siter, Suling serta nada pelog dan slendro yang merupakan nada khas pada alat musik gamelan Jawa. Dengan pembuatan buku ini mampu membuat anak-anak serta masyarakat luas untuk mengenal alat musik tradisional gamelan Jawa yang sudah menjadi bagian budaya masyarakat sejak zaman dahulu dan sekaligus sebagai upaya pelestarian kesenian tradisional agar tidak punah di telan oleh zaman.

Dengan adanya *keyword* diharapkan mampu menjadi kunci dalam perancangan visual yang sesuai dengan yang disukai oleh anak-anak dan juga mampu mengenalkan kesenian tradisional gamelan Jawa. *Keyword* yang digunakan adalah harmoni yang merupakan hasil yang diperoleh melalui wawancara, observasi, studi literatur, analisa SWOT, USP, studi eksisting dan studi kompetitor yang telah melalui proses analisa sehingga menjadi konsep harmoni sebagai dasar pembuatan buku ilustrasi gamelan Jawa sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional kepada anak-anak.

4.10.2 Strategi Kreatif

Penciptaan buku ilustrasi Gamelan Jawa dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan alat musik tradisional pada anak-anak memerlukan sebuah strategi kreatif dalam penciptaan tampilan visualnya. Pesan visual merupakan sesuatu yang penting dalam sebuah ilustrasi cerita agar mampu menyampaikan pesan yang terdapat didalamnya. Dengan mengusung konsep harmoni yang akan digunakan sebagai desain dalam penciptaan buku ilustrasi yang memiliki tujuan mengenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak dengan visualisasi menarik dan tidak membosankan dengan keselarasan warna dan gambar.

4.10.3 Ukuran dan Format Buku

Ukuran buku yang digunakan pada buku ilustrasi gamelan Jawa adalah ukuran B5 (17.6 cm x 25 cm) dengan posisi buku *potrait*. Ukuran buku B5 cocok untuk buku bacaan anak-anak karena memiliki ukuran yang tidak begitu besar dan juga tidak begitu kecil sebagai bacaan untuk anak-anak. Pada buku ilustrasi nantinya menggunakan kertas jenis *art paper* dengan tebal kertas 120 gsm dan kertas *art paper* 150 gsm sebagai cover serta menggunakan jilid *softcover*.

4.10.4 Headline

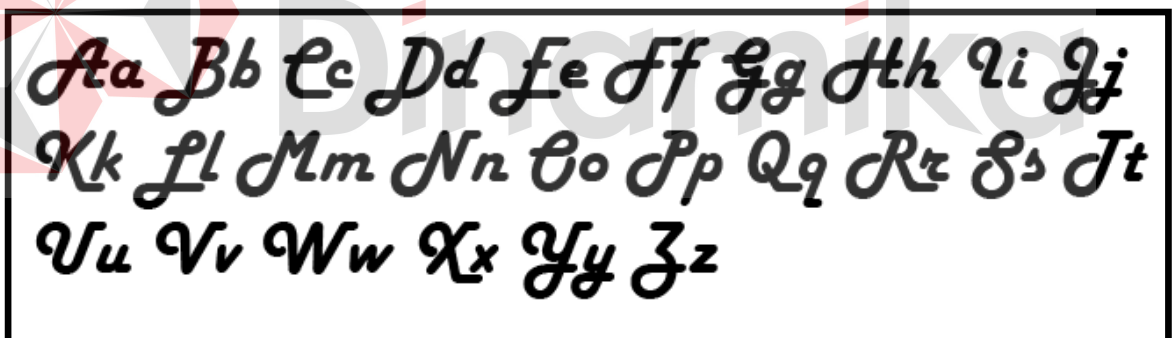
Headline yang digunakan dalam buku ilustrasi ini adalah “Mengenal Indahnya Gamelan Jawa”. *Headline* menggunakan bahasa yang ajakan serta bahasa yang halus karena seperti karakteristik gamelan Jawa yang memiliki suara tempo yang pelan ketika di mainkan.

4.10.5 Bahasa

Bahasa yang digunakan nantinya pada buku ilustrasi gamelan Jawa ini menggunakan bahasa Indonesia tetapi juga akan terdapat sedikit bagian bahasa Jawa ketika mengenalkan beberapa instrumen dan nada dalam bahasa Jawa. Sebagian besar dalam penjelasan ilustrasi nantinya menggunakan bahasa Indonesia sehingga anak-anak mudah memahami isi dari buku ini nantinya.

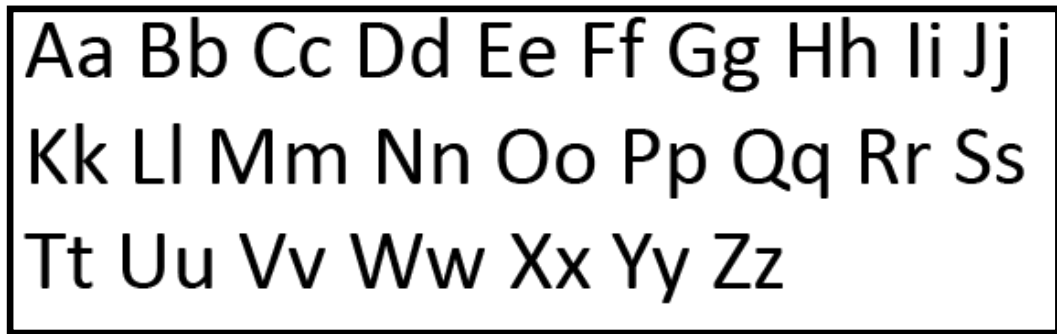
4.10.6 Tipografi

Dalam pemilihan tipografi untuk judul menggunakan *font Harlow Solid Italic*. Font tersebut memiliki kesamaan seperti dengan huruf aksara Jawa sehingga cocok untuk dijadikan font untuk judul dari buku ilustrasi gamelan Jawa.



Gambar 4.8 *Font Harlow Solid Italic*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

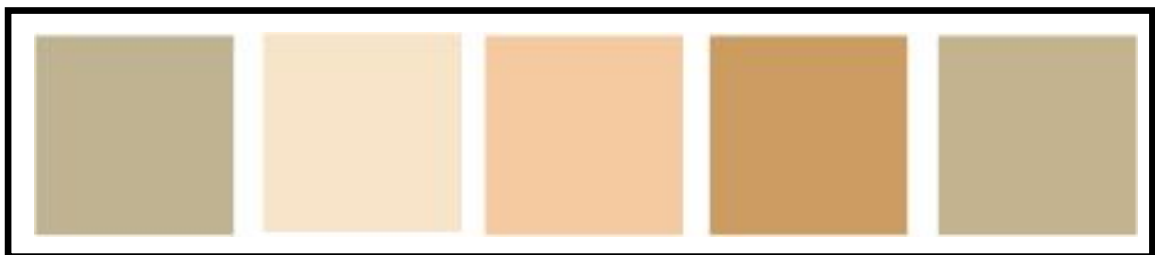
Sedangkan untuk isi bacaan pada buku nantinya menggunakan jenis *font Calibri*. *Font Calibri* dipilih karena jenis font tersebut mudah udah untuk dikenali dan dapat dibedakan masing-masing hurufnya. Suatu jenis huruf dikatakan *legible*, apabila masing-masing huruf/karakterkarakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011:74).



Gambar 4.9 *Font Calibri*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

4.10.7 Warna

Pada pembuatan buku ilustrasi gamelan Jawa ini akan menggunakan warna yang sesuai dengan konsep harmoni. Harmoni sendiri merupakan sebuah keselarasan dan keserasian sehingga enak di lihat serta menimbulkan rasa nyaman. Dalam hal ini warna yang digunakan adalah warna yang nyaman yaitu warna yang tidak terlalu mencolok dan warna-warna yang tidak begitu gelap. Warna yang dipilih adalah warna *Cozy and Comfortable* berdasarkan dari buku teori shigenobu kobayashi.



Gambar 4.10 *Cozy and Comfortable*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Dari pemilihan warna diatas akan digunakan beberapa sebagai warna utama yang akan digunakan dalam desain nantinya. Warna-warna yang akan digunakan sebagai warna utama akan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan serta

karakteristik dari gamelan Jawa dan warna yang akan digunakan antara lain sebagai berikut :



Gambar 4.11 Warna Terpilih
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

4.10.8 Layout

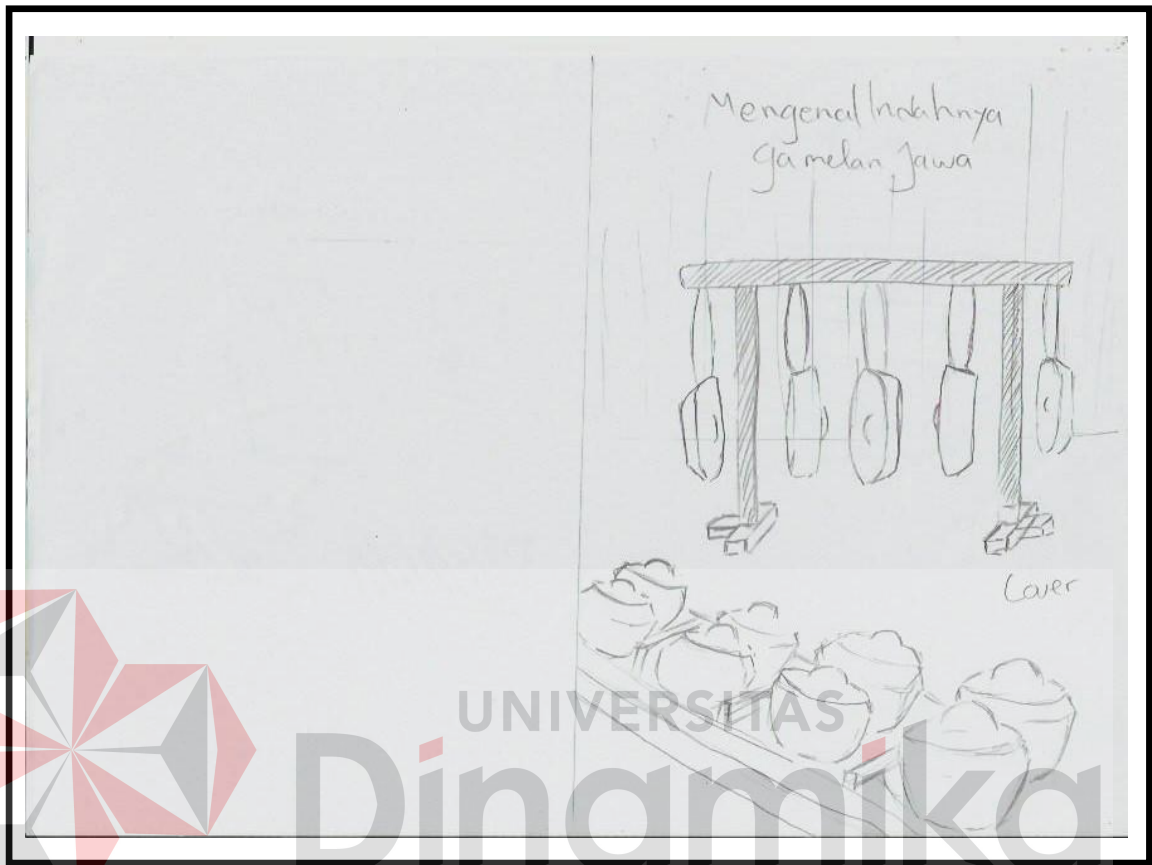
Pada penggambaran layout nantinya menggunakan teknik *vector* yang akan dibuat sesuai konsep yang akan ditentukan. Peletakkan gambar akan disesuaikan dengan desain yang telah ditentukan dan kemudian setelah itu baru akan di berikan tulisan untuk memberikan informasi secara jelas tentang gambar tersebut. Sebagai referensi akan menggunakan contoh layout pada gambar seperti ini.



Gambar 4.12 Seri Pengenalan Profesi
Sumber: theurbanmama.com

4.10.9 Sketsa Layout

1. Sampul



Gambar 4.13 Sketsa Sampul
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.13 merupakan gambar sketsa awal dari sampul buku yang akan dibuat tentang mengenal indahnya gamelan jawa.

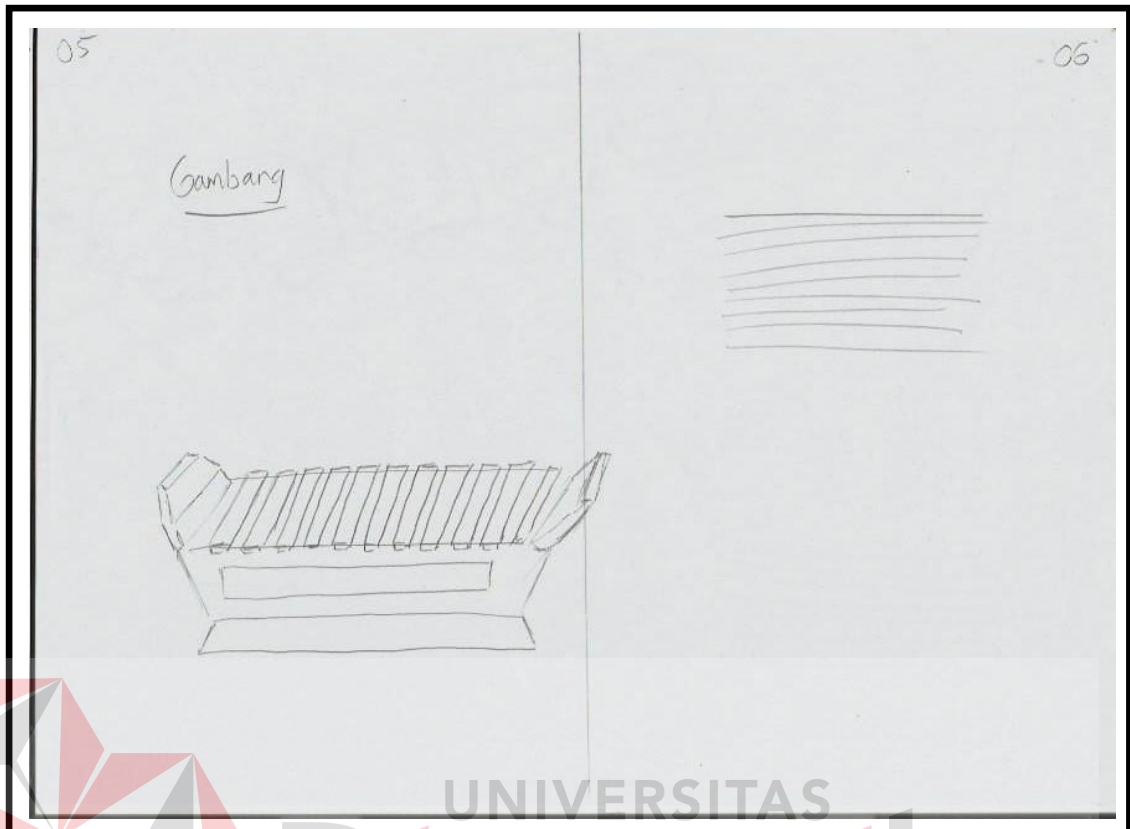
2. Bonang



Gambar 4.14 Sketsa Bonang
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.14 merupakan gambar sketsa bonang sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Bonang terdiri dari beberapa alat musik yang memiliki ukuran yang berbeda.

3. Gambang



Gambar 4.15 Sketsa Gambang
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.15 merupakan gambar sketsa gambang salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Saron salah satu musik pada gamelan Jawa yang mempunyai bilah-bilah besi untuk dibunyikan.

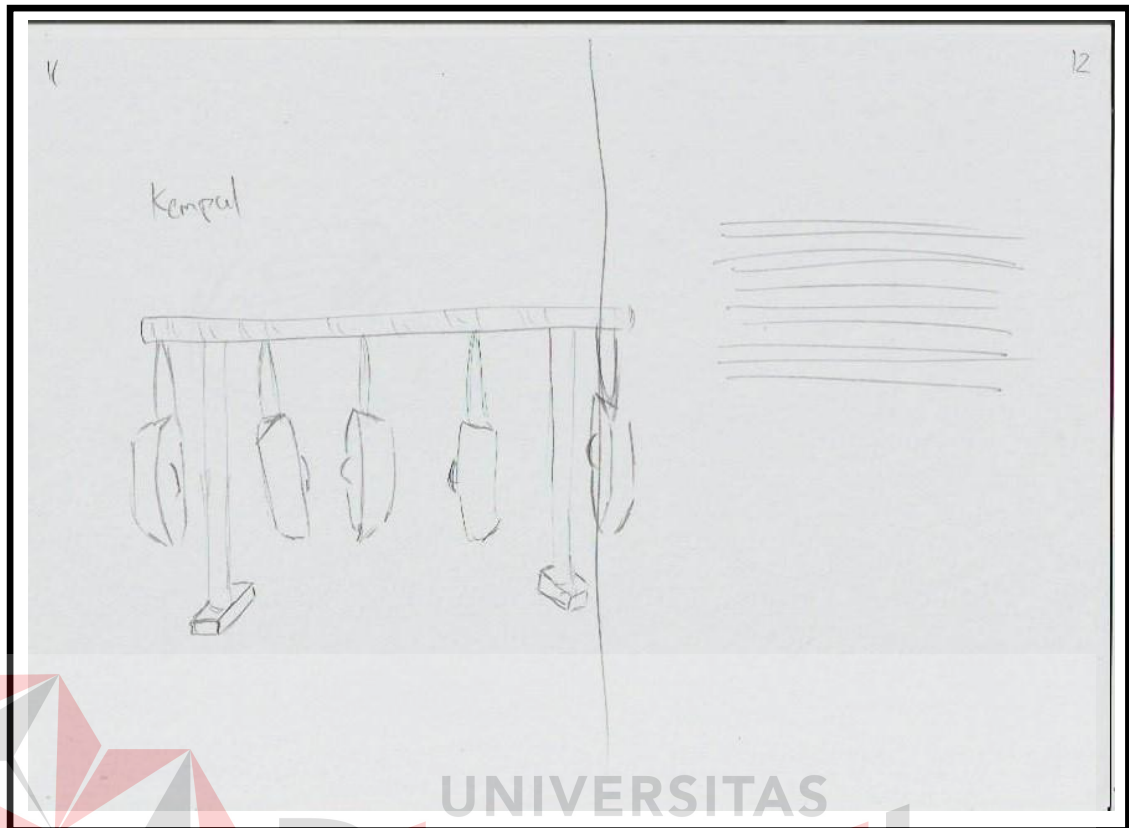
4. Kendang



Gambar 4.16 Sketsa Kendang
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.16 merupakan sketsa kendang sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Kendang dimainkan dengan ditabuh dengan tangan.

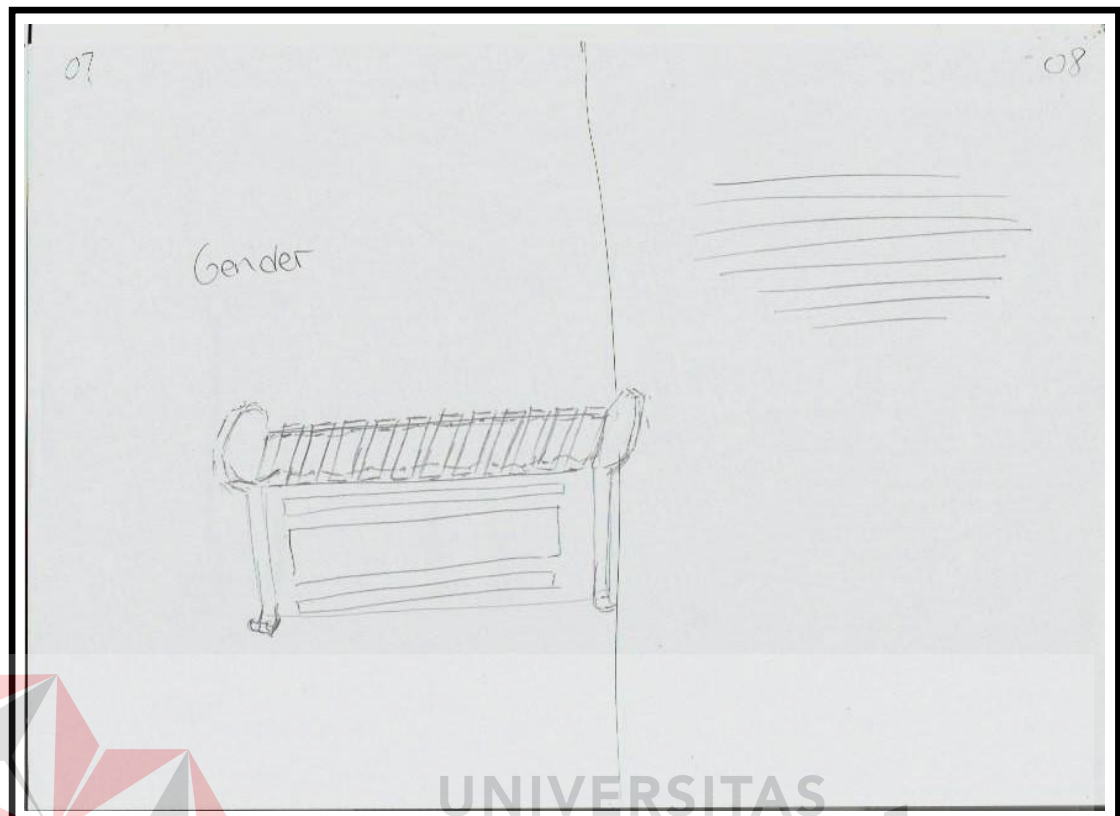
5. Kempul



Gambar 4.17 Sketsa Kempul
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.17 merupakan sketsa kempul sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Kempul memiliki bentuk seperti gong tetapi memiliki ukuran yang lebih kecil.

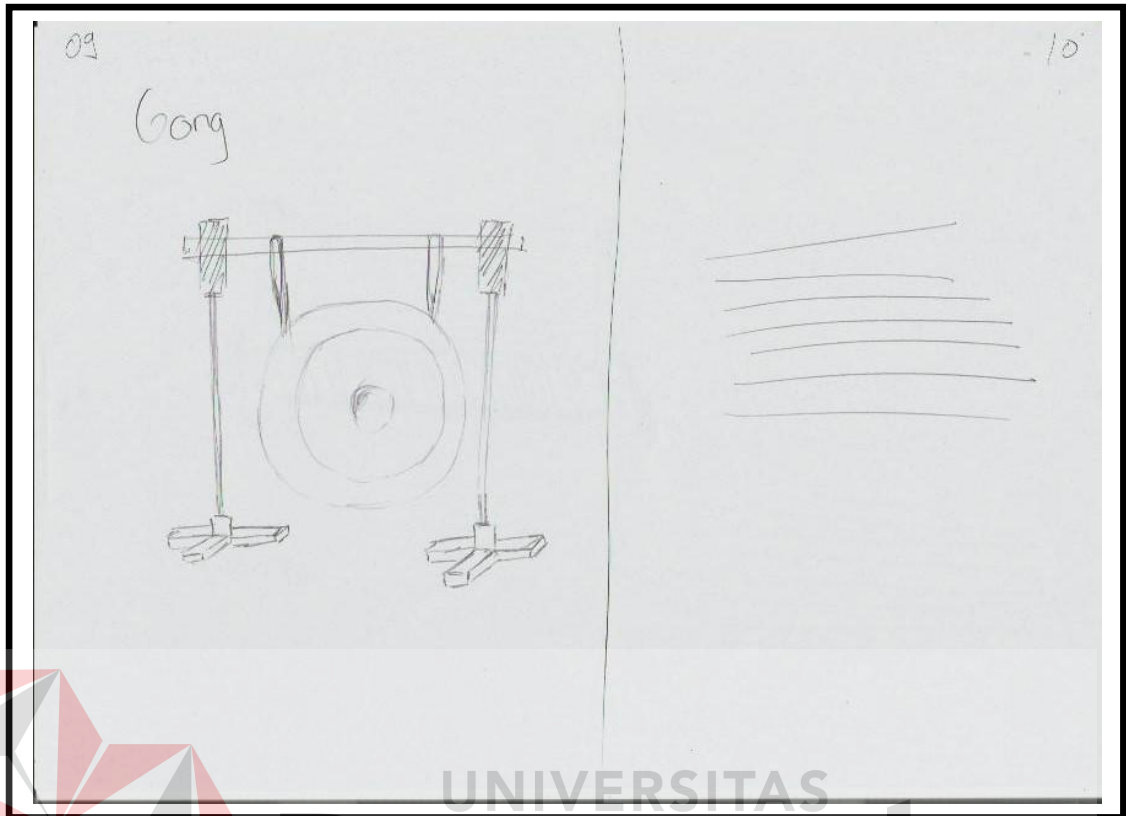
6. Gender



Gambar 4.18 Sketsa Gender
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.18 merupakan sketsa gender salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Gender memiliki bentuk seperti saron dan cara memainkannya dipukul.

7. Gong



Gambar 4.19 Sketsa Gong
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.19 merupakan sketsa gong salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Gong merupakan alat musik sebagai penanda awal lagu dan berakhirnya lagu.

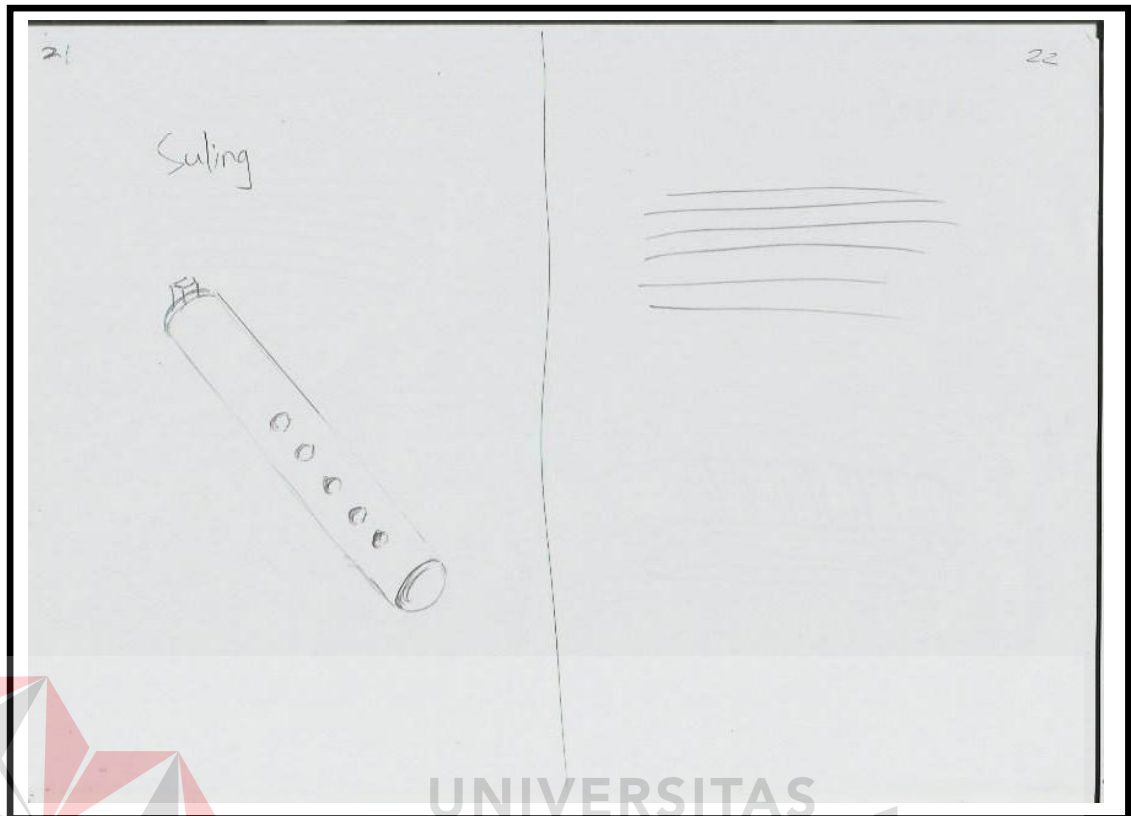
8. Saron



Gambar 4.20 Sketsa Saron
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.20 merupakan sketsa saron sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Saron memiliki bilah-bilah besi sebagai sumber bunyi sama halnya dengan gender dan gambang.

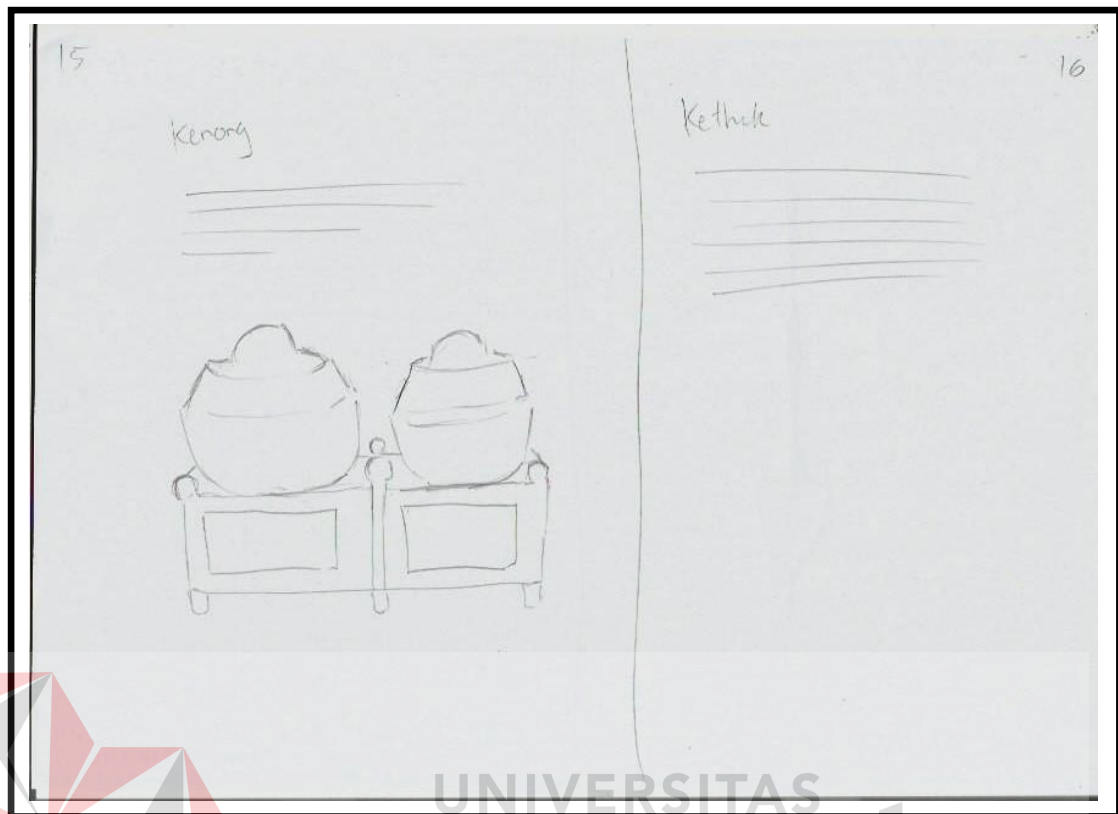
9. Suling



Gambar 4.21 Sketsa Suling
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.21 merupakan sketsa dari suling sebagai salah satu alat musik tradisional pada gamelan Jawa. Suling memiliki peran sendiri dan melodi tersendiri ketika dimainkan saat pertunjukkan gamelan Jawa.

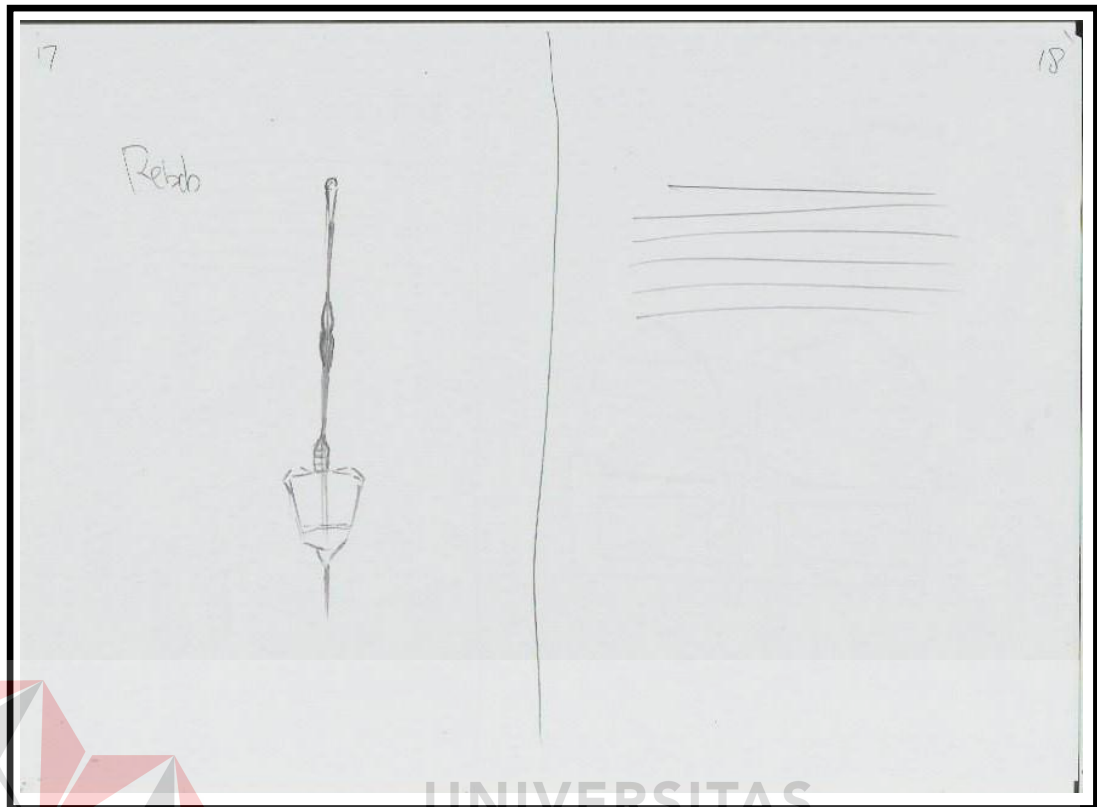
10. Kethuk dan kenong



Gambar 4.22 Sketsa Kethuk dan Kenong
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.22 merupakan gambar sketsa kethuk dan kenong sebagai bagian dari alat musik gamelan Jawa. Kethuk dan kenong memiliki bentuk seperti bonang namun berbeda dengan alat musik lainnya kethuk dan kenong diletakkan secara berdampingan.

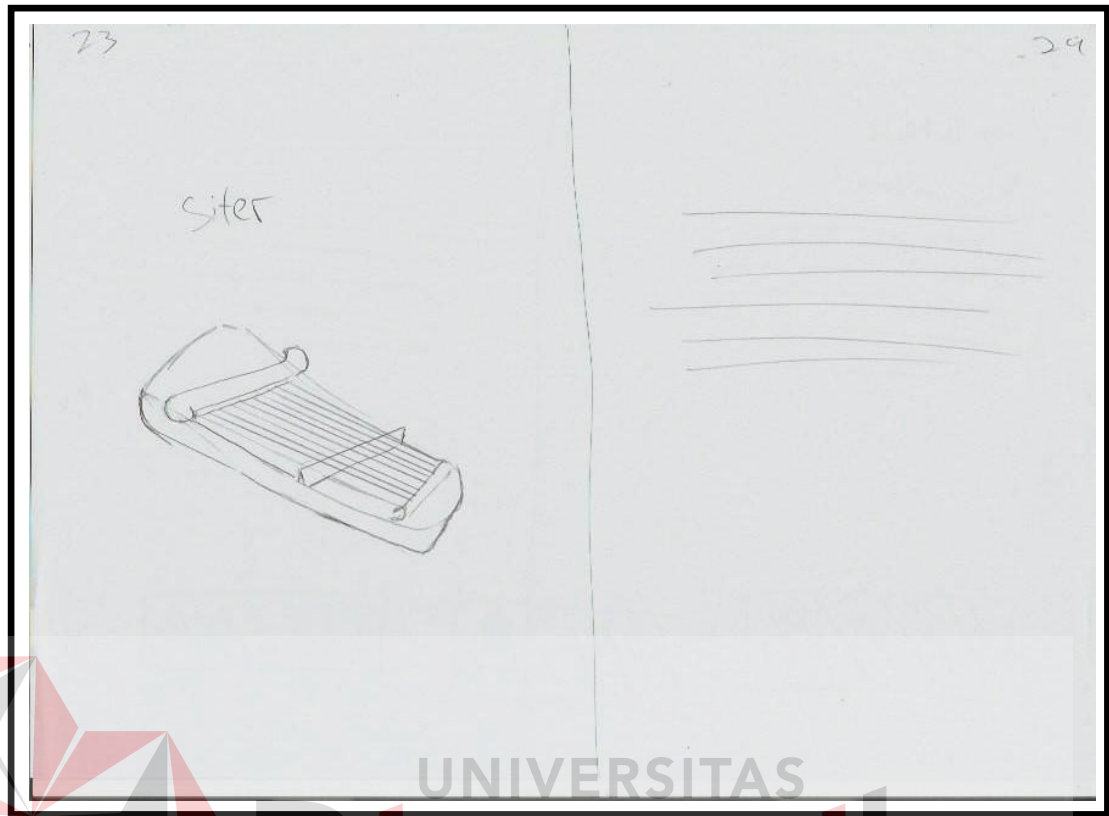
11. Rebab



Gambar 4.23 Sketsa Rebab
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.23 merupakan sketsa rebab salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Rebab merupakan salah satu alat musik yang berasal dari Arab yang kemudian terjadi akulturasi dengan budaya Jawa.

12 Siter



Gambar 4.24 Sketsa Siter
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 4.24 merupakan gambar sketsa siter salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Siter dimainkan dengan cara di petik.

4.11 Perancangan Media

4.11.1 Tujuan Media

Menurut Morissan, (2010:189) tujuan media adalah menggambarkan apa yang ingin diciptai suatu perusahaan berkenaan dengan penyampaian pesan suatu produk Tujuan dari pembuatan media ini nantinya diharapkan mampu diterima oleh masyarakat serta membuat anak-anak dapat melestarikan budayanya sendiri.

4.11.2 Strategi Media

Dalam penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa ini akan digunakan beberapa media yang efektif dalam mendukung produk sebagai bacaan bagi anak-anak dan disukai anak-anak. Dalam upaya untuk memperkenalkan buku ilustrasi ini akan menggunakan beberapa media antara lain:

a) Poster

Poster merupakan media dapat di pasang dimana saja dan juga dapat digunakan lagi di lain waktu.

b) Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai souvenir dan juga dapat membantu mempromosikan suatu produk ketika orang melihat gantungan kunci tersebut.

c) Stiker

Stiker berguna dalam mempromosikan produk karena dengan menggunakan stiker yang menarik dapat menarik banyak konsumen yang tertarik pada produk kita.

d) Pembatas Buku

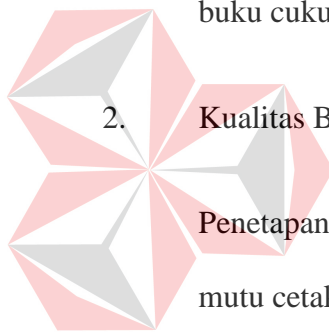
Pembatas buku berguna dalam menandai halaman yang kita baca juga dapat digunakan sebagai media promosi karena bentuk pembatas buku yang menarik.

4.11.3 Biaya Media

Pada biaya media ini membahas tentang pencetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam pencetakan buku ilustrasi

1. Tingkatan Efisiensi HPP cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.



2. Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

3. Ketepatan jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

4. Kelancaran waktu penyerahan/pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

5. Sehatnya pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar *cash flow* percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga Pokok Produksi Cetak Buku, sebagai berikut :

1. Menghitung biaya desain cover dan isi buku

a. Menghitung desain

= 1

b. Harga desain per buku

= Rp. 300.000,-

rumus biaya desain

= 1 x Rp. 300.000,-

2. Menghitung biaya setting naskah

a. Jumlah halaman setting

= 36

b. ukuran buku

= 17,6 x 25 cm

c. Harga setting per halaman

= Rp. 12.000,-

$$\begin{aligned}\text{rumus : biaya setting per halaman} &= 36 \times \text{Rp.12.000,-} \\ &= \text{Rp.432.000,-}\end{aligned}$$

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (Full colour)

- a. Jumlah model $= 1$
- b. ukuran buku $= 17,6 \times 25 \text{ cm}$
- c. Harga pembuatan film separasi per cm^2 $= \text{Rp. 45,-}$

$$\text{rumus : biaya film separasi} = (32 \times 24) \times 4 \times \text{Rp.45,-} = \text{Rp. 138.240,-}$$

4. Menghitung biaya pemrosesan fil negatif dan positi

- a. Jumlah halaman $= 36 \text{ halaman}$
- b. Ukuran buku $= 17,6 \times 25 \text{ cm}$

- c. Harga pembuatan film B/W

Rumus : biaya pemrosesan film B/W

$$4 \times 22 \times 36 \times \text{Rp. 30,-/cm}^2 = \text{Rp. 95.040,-}$$

$$\text{Rp. 95.040,-} \times 4 \text{ warna} = \text{Rp.380.160,-}$$

5. Menghitung biaya montage cover dan isi buku

- a. Jumlah halaman buku $= 36 \text{ halaman}$

- b. Jumlah hal. dalam per lintasan/montage = 4 halaman
- c. Jumlah montage cover = 4 (film)
- d. Harga montage cover = Rp. 22.500,-
- e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-
- rumus : Jumlah montage isi = $36 : 4$
- = 9 lbr film

Biaya montage cover dan isi buku :

$$(4 \times \text{Rp. 22.500,-}) + (9 \times \text{Rp. 45.000,-}) = \text{Rp. 495.000,-}$$

6. Menghitung biaya plate cover buku

- a. Jumlah plate cover separasi = 4 lembar
- b. Ukuran maximum cetak naik di mesin GTOV 52

- c. Harga plate cetak/lebar untuk GTOV = Rp. 35.000,-

rumus : Biaya plate cover = $4 \times \text{Rp. 35.000,-}$ = Rp. 140.000,-

7. Menghitung biaya plate isi buku

- a. Jumlah plate isi buku = 10 lembar

- b. Ukuran maksimum cetak di mesin 72

- c. Harga plate cetak/lembar = Rp.150.000,-

$$\begin{aligned}\text{rumus : Biaya plate isi} &= 10 \times \text{Rp. } 150.000,- \\ &= \text{Rp. } 1.500.000,-\end{aligned}$$

8. Menghitung biaya kertas cover buku

- a. Oplah cetak $= 2000 \text{ eks.}$
- b. Inschiet $= 40\%$
- c. Harga kertas Art paper 120 gr $= \text{Rp. } 429.000,-$
- d. Jumlah hal. dlm 1 lembar kertas plano $= 12 \text{ halaman}$

Rumus : Biaya kertas cover buku

$$\frac{2000 \times \text{Rp. } 429.000,- \times 140\%}{8 \times 500} = \text{Rp. } 300.300$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak $= 2.000 \text{ eks.}$
- b. Jumlah halaman $= 36 \text{ halaman}$
- c. Inschiet $= 20\%$
- d. Art paper 120 gr/plano 65 x 100 cm $= \text{Rp. } 429.000$
- e. Jumlah halaman. dlm 1 lembar plano $= 12 \text{ halaman}$

Rumus : Biaya kertas isi buku =

$$(2.000 \times \text{Rp. } 429.000,- \times 36 \times 120\%)/(12 \times 500) = \text{Rp. } 1.430.000$$

10. Menghitung biaya percetakan (onkos cetak) cover buku

a. Warna cover = 4

b. Inschiet = 40%

c. Jumlah plate cetak sampul = 4 lembar

d. Onkos cetak per lintasan = Rp. 120,-

rumus : biaya percetakan =

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 2.000 \times 140\% = \text{Rp. } 1.344.000,-$$

11. Menghitung biaya percetakan (ongkos cetak) isi buku

a. Warna isi = 1/1

b. Inschiet = 30%

c. Jumlah plate cetak isi = 10

d. Ongkos cetak isi = Rp. 55,-

e. Oplah = 2.000 eks.

rumus : Biaya percetakan isi =

$$10 \times \text{Rp. } 55,- \times 2.000 \times 130\% = \text{Rp. } 1.540.000$$

12. Menghitung biaya pelipatan katern

a. Jumlah halaman = 36 halaman

b. Jumlah katern = 3 katern

c. Ongkos pelipatan per katern = Rp.50,-

d. Oplah cetak = 2.000 eks

rumus : Biaya = $3 \times 2000 \times \text{Rp. } 50,-$

= Rp. 300.000,-

13. Menghitung biaya komplit katern

a. Oplah cetak = 2.000

b. Biaya komplit per buku = Rp.25,-

Rumus: Biaya komplit buku = $2.000 \times \text{Rp. } 25,-$

= Rp. 50.000,-

14. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 2.000 eks.

b. Biaya penjilidan lem buku = $2.000 \times \text{Rp. } 75,-$

= Rp. 150.000,-

15. Menghitung biaya/ongkos potong buku

- a. Oplah cetak $= 2.000$
- b. Biaya potong per buku $= \text{Rp. } 25,-$
- rumus : Biaya potong buku $= 2.000 \times \text{Rp. } 25,-$
- $= \text{Rp. } 50.000,-$

16. Menghitung biaya pengepakan

- a. Oplah cetak $= 2000 \text{ eks.}$
- b. Jumlah buku dalam satu pak $= 200$
- c. Ongkos pengepakan $= \text{Rp. } 10.000,-$

Rumus : Biaya pengepakan $= (2.000 \times \text{Rp. } 10.000,-) / 200$

$= \text{Rp. } 100.000,-$

17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16) $= \text{Rp. } 8.649.700,-$
18. Margin keuntungan (20%) $= \text{Rp. } 1.729.940,-$
19. Jumlah Biaya(17-18) $= \text{Rp. } 10.379.640,-$
20. Ppn + PPh (10%) $= \text{Rp. } 1.037.964,-$
21. Jumlah keseluruhan $= \text{Rp. } 11.417.604,-$
22. Harga per buku/HPP (jumlah biaya : oplah)

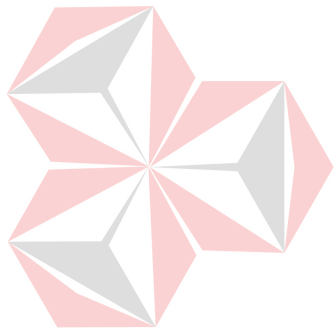
$$\text{Rp. } 11.417.604,- : 2.000 \text{ eks.} = \text{Rp. } 5708,-/\text{eks}$$

Dijual = Rp. 25.000,-

Keuntungan = Rp. 19.292,-

Keuntungan = Rp. 19.292,- x 2000

= Rp. 38.584.000



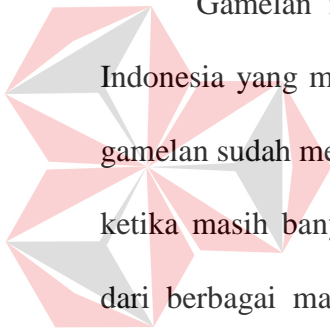
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Setelah melakukan proses observasi, studi pustaka dan wawancara kepada narasumber mendapatkan *keyword* Harmoni. Buku ilustrasi tentang gamelan Jawa ini nantinya akan menggunakan konsep keselarasan/keserasian pada gambar dan warna yang akan digunakan untuk menjelaskan tentang gamelan Jawa.

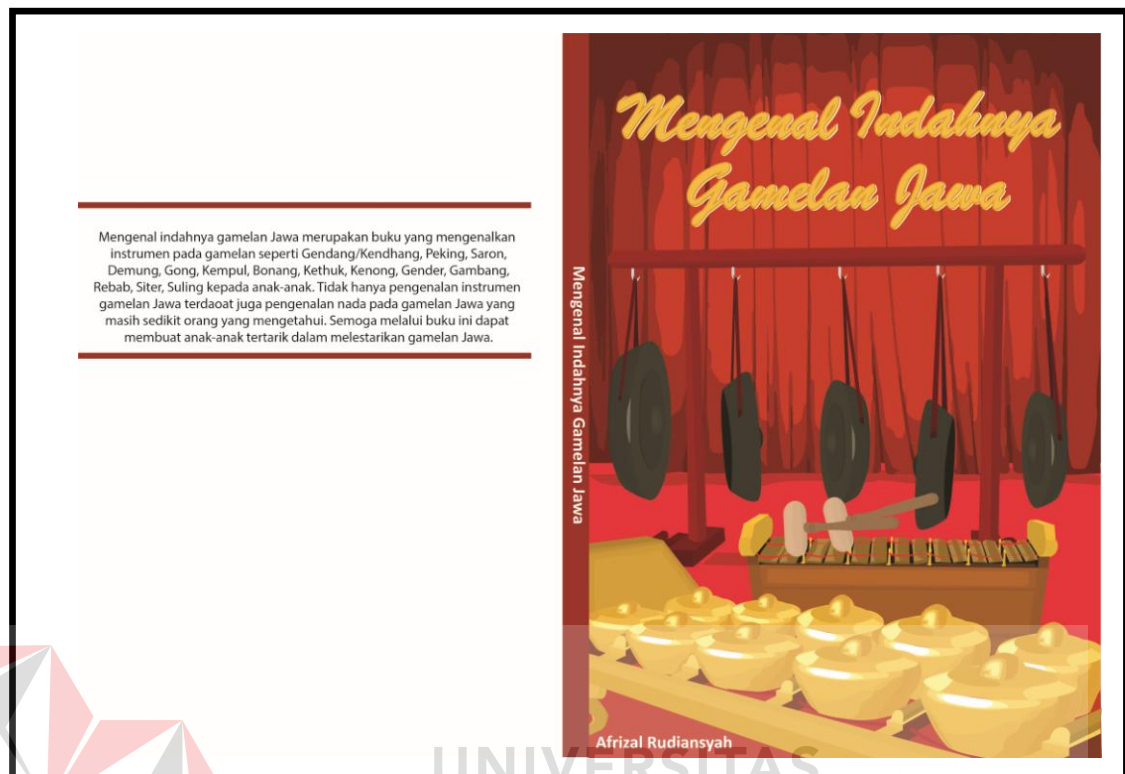
5.1 Buku Ilustrasi Gamelan Jawa



Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional yang berada di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak budaya Hindu–Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia. Gamelan merupakan kumpulan dari berbagai macam alat musik terdiri dari gendang/kendang, peking, saron, demung, gong, kempul, bonang, kethuk, kenong, gender, gambang, rebab, siter, suling.

Dalam buku ini nantinya akan mengenalkan nada pelog dan slendro yang masih banyak orang yang belum mengetahui serta pengenalan instrumen apa saja yang ada pada gamelan Jawa seperti Gendang/Kendhang, Peking, Saron, Demung, Gong, Kempul, Bonang, Kethuk, Gender, Gambang, Rebab, Siter, Suling.

5.2 Sampul Buku



Gambar 5.1 Cover Buku Ilustrasi Gamelan Jawa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.1 merupakan desain sampul buku mengenal indahnya gamelan Jawa. Desain sampul menggunakan warna merah serta seperti berada pada sebuah panggung pertunjukkan pagelaran musik gamelan Jawa. Warna menggunakan warna merah serta coklat yang mendominasi agar menimbulkan kesan mencolok untuk menarik perhatian. Instrumen yang digunakan pada cover tersebut kenong, gambang dan kempul. Judul menggunakan “Mengenal Indahnya Gamelan Jawa” judul dipilih karena perlunya mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa yang memiliki suara yang indah.

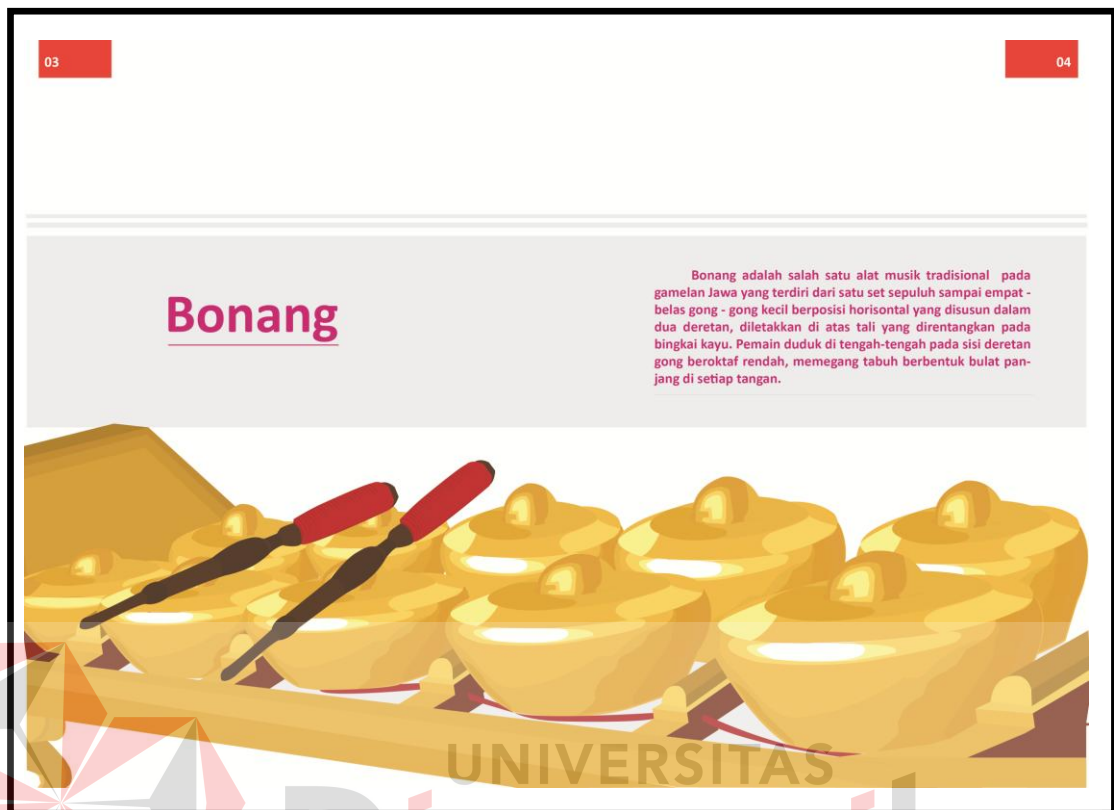
5.3 Halaman Awal



Gambar 5.2 Apa itu Gamelan Jawa ?
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.2 merupakan *layout* desain halaman pertama. Pada halaman pertama mengenalkan tentang apa itu gamelan Jawa yang merupakan salah satu alat musik tradisional di Indonesia yang memiliki sejarah dan nilai seni tersendiri. Bagi masyarakat Jawa sendiri gamelan sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sejak Hindu-Budha ketika masih banyak berpengaruh di Indonesia.

5.4 Bonang



Gambar 5.3 Bonang

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.3 merupakan desain *layout* alat musik bonang. Pada halaman 3 dan 4 ini mengenalkan alat musik bonang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Alat musik ini terdiri dari satu set sepuluh sampai empat-belas gong- gong kecil berposisi horisontal yang disusun dalam dua deretan, diletakkan di atas tali yang direntangkan pada bingkai kayu. Pemain duduk di tengah-tengah pada sisi deretan gong beroktaf rendah, memegang tabuh berbentuk bulat panjang di setiap tangan.

5.5 Gambang



Gambar 5.4 Ilustrasi Gambang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.4 merupakan desain *layout* alat musik gambang. Pada halaman 05 dan 06 ini mengenalkan alat musik gambang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Merupakan Instrumen mirip keluarga balungan yang dibuat dari bilah – bilah kayu dibingkai pada gerobogan yang juga berfungsi sebagai resonator. Berbilah tujuh-belas sampai dua-puluh bilah, wilayah gambang mencakup dua oktaf atau lebih. Gambang dimainkan dengan tabuh berbentuk bundar dengan tangkai panjang biasanya dari tanduk/sungu/ batang fiber lentur.

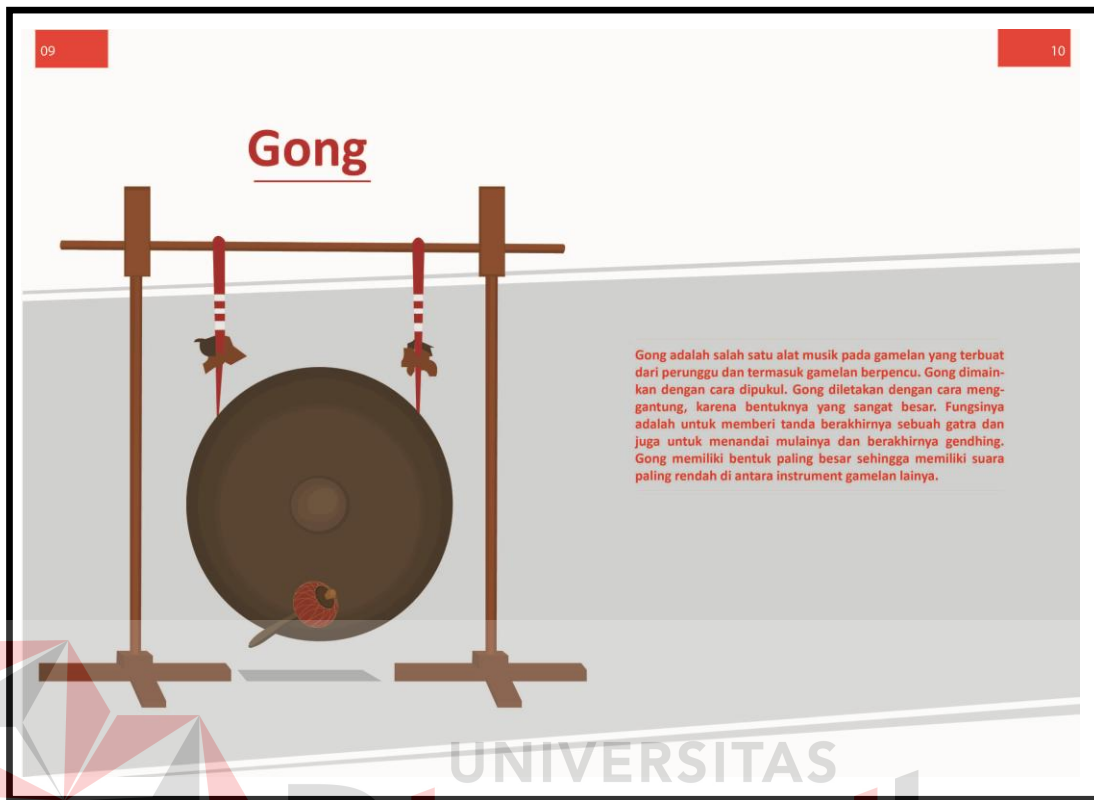
5.6 Gender



Gambar 5.5 Gender
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.5 merupakan desain *layout* alat musik gender. Pada halaman 07 dan 08 ini mengenalkan alat musik gambang sebagai salah satu instrumen pada gamelan Jawa. Gender merupakan instrumen pada gamelan yang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional, yang sudah lama menyelami budaya Jawa. Instrumen mirip Slenthem namun dengan wilahan lebih kecil, terdiri dari bilah-bilah metal (Perunggu, Kuningan atau Besi) ditegangkan dengan tali di atas bumbung-bumbung resonator.

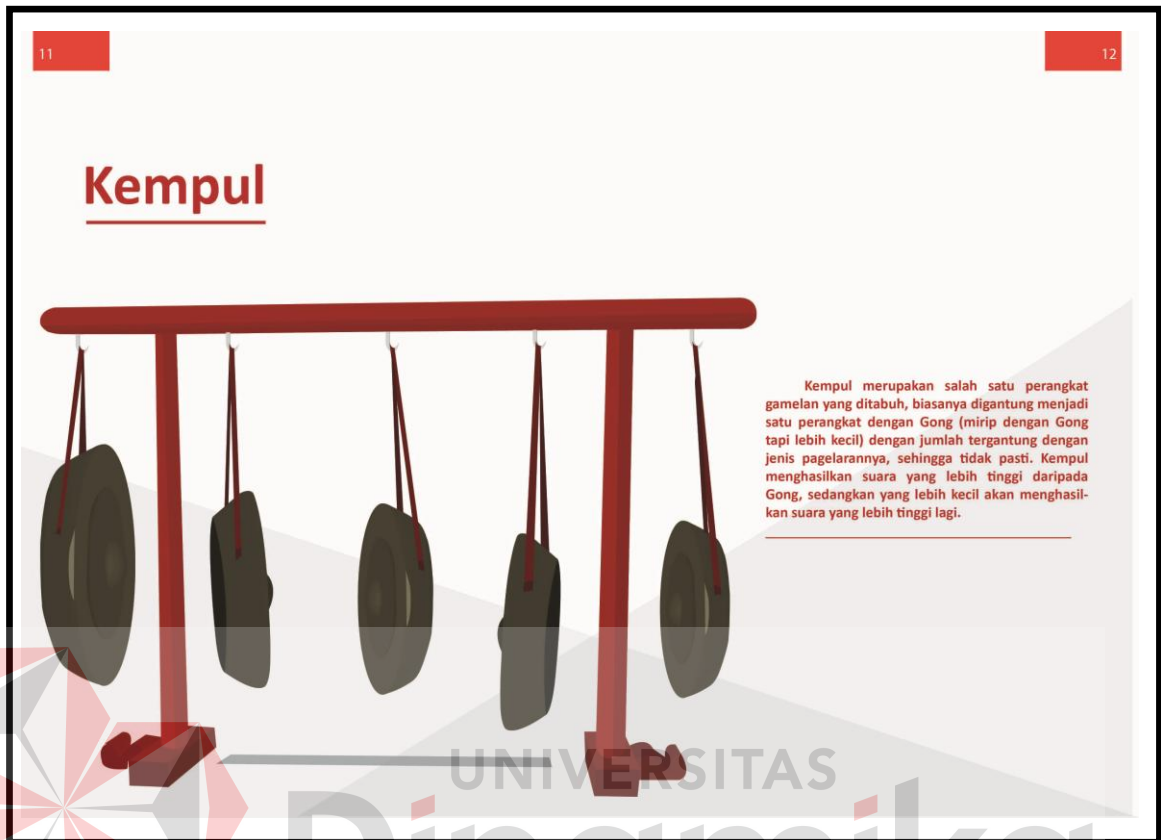
5.7 Gong



Gambar 5.6 Gong
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.6 merupakan desain *layout* alat musik gong. Pada halaman 09 dan 10 ini menjelaskan tentang apa itu gong sebagai salah satu alat musik pada gamelan Jawa. Gong adalah salah satu alat musik pada gamelan yang terbuat dari perunggu. Gong di mainkan dengan cara di pukul dan gong diletakkan dengan cara menggantung. Gong memiliki fungsi sebagai pemberi tanda berakhirnya gatra dan juga menandai mulainya/berakhirnya gendhing.

5.8 Kempul



Gambar 5.7 Kempul
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.7 merupakan desain *layout* alat musik kempul. Pada 11 dan 12 halaman ini mengenalkan alat instrumen kempul yang merupakan salah satu bagian dari alat musik tradisional gamelan Jawa. Kempul merupakan salah satu perangkat gamelan yang ditabuh, biasanya digantung menjadi satu perangkat dengan Gong (mirip dengan Gong tapi lebih kecil) dengan jumlah tergantung dengan jenis pagelarannya, sehingga tidak pasti. Kempul menghasilkan suara yang lebih tinggi daripada Gong, sedangkan yang lebih kecil akan menghasilkan suara yang lebih tinggi lagi.

5.9 Kendang



Gambar 5.8 Kendhang
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.8 merupakan desain *layout* alat musik kendang. Pada halaman kali 13 dan 14 ini akan menjelaskan tentang kendhang. Kendang merupakan alat musik ritmis (tak bernada) yang berfungsi mengatur irama dan termasuk dalam kelompok “membranfon” yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari selaput kulit atau bahan lainnya. Kendang kebanyakan dimainkan oleh para pemain gamelan profesional.

5.10 Kethuk dan Kenong



Gambar 5.9 Kethuk dan kenong
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.9 merupakan desain *layout* alat musik kenong dan kethuk.

Pada halaman 15 dan 16 ini membahas 2 alat musik sekaligus yaitu kenong dan kethuk. Kenong biasanya dimainkan dengan dipukul oleh satu alat pemukul. Alat ini merupakan pengisi akor atau harmoni dalam permainan gamelan. Sedangkan kethuk memiliki fungsi sebagai alat musik ritmis yang membantu kendang dalam menghasilkan ritme lagu yang diinginkan.

5.11 Rebab



Gambar 5.10 Rebab
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.10 merupakan desain *layout* alat musik rebab. Pada halaman 17 dan 18 ini akan membahas tentang rebab. Rebab muncul di tanah jawa setelah zaman islam sekitar abad ke 15-16, merupakan adaptasi dari alat gesek bangsa Arab yang dibawa oleh para penyebar Islam dari tanah Arab dan India. Rebab terbuat dari bahan kayu yang resonatornya ditutup dengan kulit tipis, mempunyai dua buah senar/dawai dan mempunyai tangga nada pentatonis.

5.12 Saron



Gambar 5.11 Saron
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.11 merupakan desain *layout* alat musik saron. Pada halaman 19 dan 20 ini mengenalkan alat instrumen saron yang merupakan salah satu bagian dari alat musik tradisional gamelan Jawa. Saron mempunyai ukuran sedang dan beroktaf tinggi. Seperti demung, Saron memainkan balungan dalam wilayahnya yang terbatas. Pada teknik tabuhan imbal-imbalan, dua saron memainkan lagu jalin menjalin yang bertempo cepat. Seperangkat gamelan mempunyai dua Saron, tetapi ada gamelan yang mempunyai lebih dari dua saron.

5.13 Suling



Gambar 5.12 Suling
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.12 merupakan desain *layout* alat musik suling. Pada halaman 21 dan 22 ini menjelaskan tentang suling. Alat ini dimainkan dengan ditiup, Biasanya suling dimainkan melodi tersendiri yang menghiasi permainan gamelan. Suling terdiri dari dua macam yaitu suling slendro dan suling pelog. Perbedaan suling slendro dan suling pelog adalah pada jumlah lubang-lubangnya. Suling slendro memiliki 4 buah lubang dan pelog memiliki 5 buah lubang.

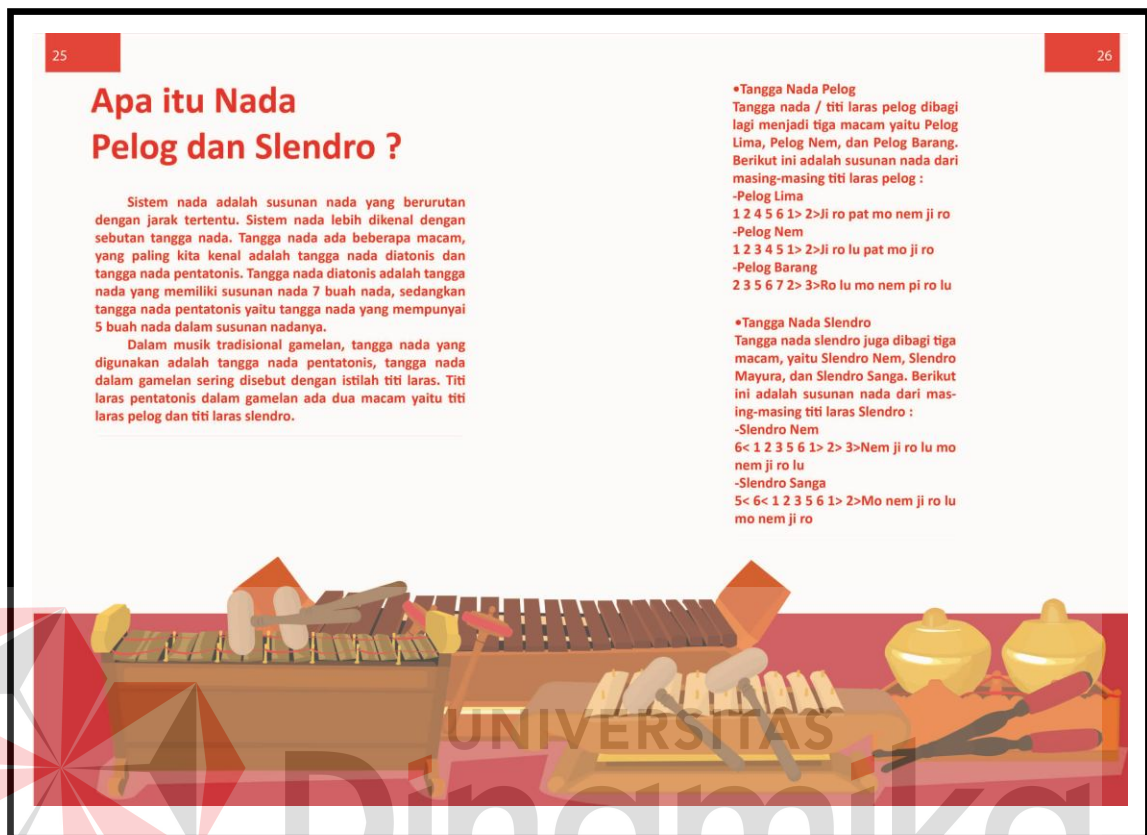
5.14 Siter



Gambar 5.13 Siter
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.13 merupakan desain *layout* alat musik siter. Pada halaman 23 dan 24 ini akan mengenalkan tentang siter. Siter dimainkan dengan petikan oleh ibu jari kiri dan alat ini juga memainkan melodi tersendiri. Siter dibuat dengan dua sisi, yaitu sisi atas dan sisi bawah. Masing-masing memiliki laras pelog dan slendro. Siter mirip dengan kecapi di Jawa Barat. Siter memiliki 11 atau 12 dawai yang unison (satu nada).

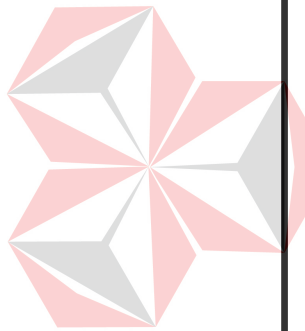
5.15 Nada Pelog dan Nada Slendro



Gambar 5.14 Nada Pelog dan Nada Slendro
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.14 merupakan desain *layout* pengenalan nada pelog dan slendro. Pada halaman terakhir berisi tentang nada pelog dan slendro yang merupakan sistem nada pada gamelan Jawa. Sistem nada adalah susunan nada yang berurutan dengan jarak tertentu. Dalam musik tradisional gamelan, tangga nada yang digunakan adalah tangga nada pentatoni, tangga dalam gamelan sering disebut dengan istilah titi laras.

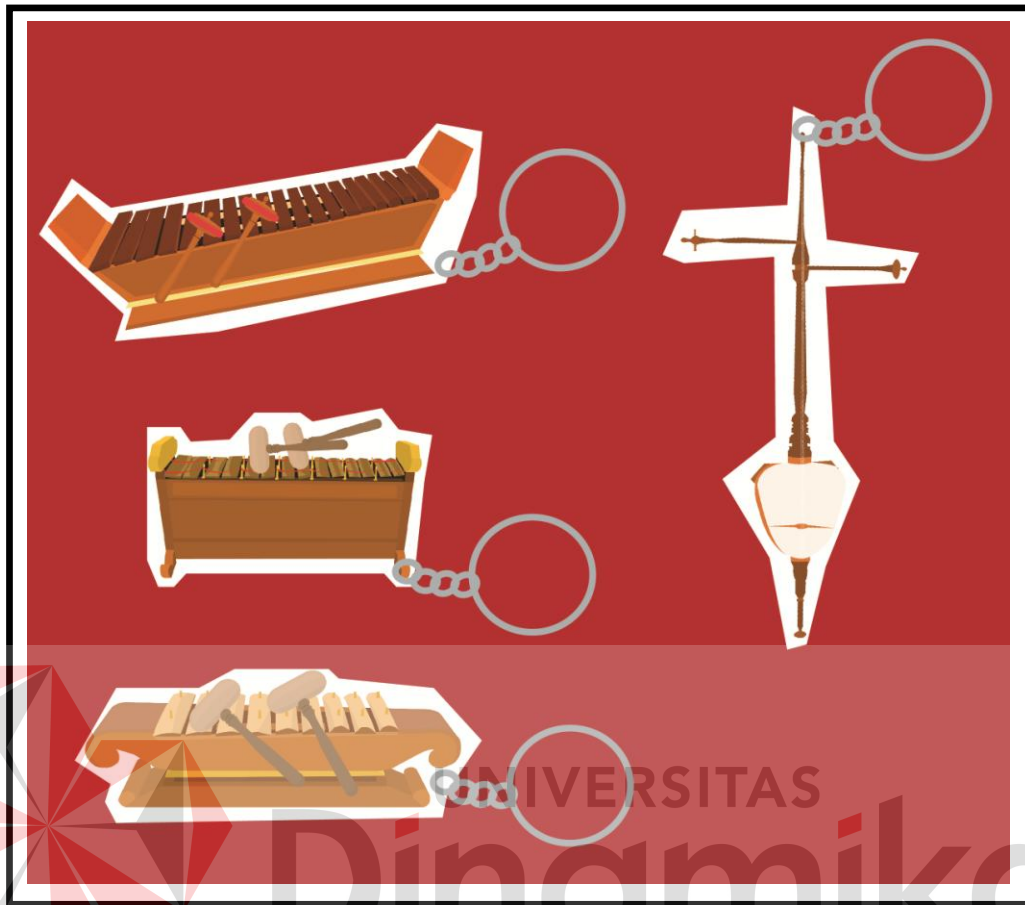
5.16 Poster



Gambar 5.15 Poster
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.15 merupakan desain poster. Menggunakan kertas berukuran A3 dan jenis kertas *artpaper*. Dari segi tampilan poster ini tidak begitu berbeda dengan cover buku karena merupakan poster ini nantinya digunakan untuk mempromosikan buku tersebut. Terdapat lebih banyak variasi alat musik gamelan Jawa serta terdapat informasi mengenai apa itu gamelan Jawa.

5.17 Gantungan Kunci



Gambar 5.16 Gantungan kunci
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.16 merupakan desain Gantungan kunci. Menggunakan desain alat musik tradisional gamelan Jawa sehingga nantinya dapat dipakai sehari-hari untuk dapat mengingat alat musik tradisional milik bangsa Indonesia ini agar tidak semakin dilupakan.

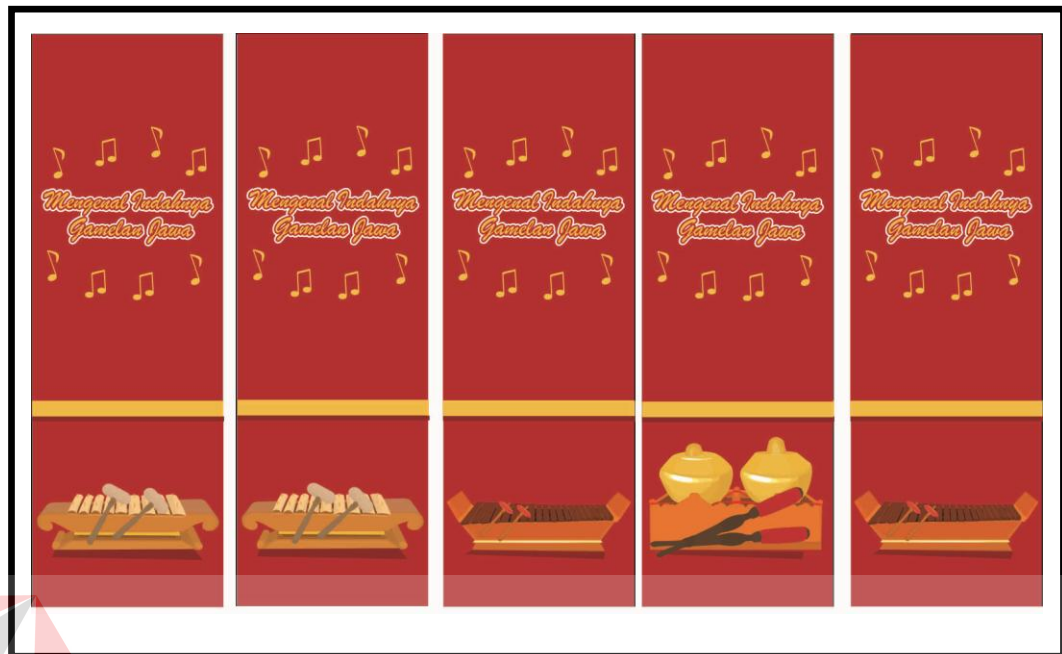
5.18 Stiker



Gambar 5.17 Stiker
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2015

Lihat gambar 5.17 merupakan desain stiker memiliki ukuran 8cm x 2cm atau 7cm x 3 cm itu semua tergantung pada ukuran alat musik tersebut karena alat musik tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda.

5.19 Pembatas Buku



Gambar 5.18 Pembatas buku
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Lihat gambar 5.18 merupakan desain pembatas buku menggunakan alat musik tradisional suling sebagai bentuk pembatas buku. Suling memiliki panjang yang sesuai sehingga dapat digunakan untuk dijadikan sebagai pembatas buku.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penciptaan buku ilustrasi gamelan Jawa menggunakan teknik vektor sebagai upaya pengenalan pada anak-anak sebagai berikut :

1. Dengan adanya penciptaan buku ilustrasi diharapkan mampu membuat anak-anak lebih mengenal dan mencintai budayanya sendiri.
2. Pembuatan desain dibuat semenarik mungkin untuk membuat anak-anak merasa penasaran untuk melihat isi yang ada pada buku tersebut.

6.2 Saran

Berdasarkan penjelasan penciptaan buku di atas maka dapat diberikan saran untuk membuat buku tersebut lebih berkembang sebagai berikut :

1. Penciptaan buku ini nantinya dapat diimbangi dengan menggunakan media multimedia interaktif untuk dapat menarik minat anak-anak.
2. Memberi lebih banyak variasi dalam pengenalan serta juga dapat ditambah efek audio visual yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Cipta Adi Pustaka. 1990. *ENSIKLOPEDI NASIONAL INDONESIA*. Jilid 13, Per-
Py. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.

Ferdiansyah, Farabi. 2010. *Kesenian Karawitan - Gamelan Jawa*. Yogyakarta:
Garailmu

Haryono, Timbul. 1985. *Instrumen Gamelan Dalam Relief Candi di Jawa*, dalam
Soedarsono, et al. Pengaruh India, Islam. Yogyakarta: Proyek Penelitian
dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javano-logi).

Hurlock, Elizabeth B . 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Irwanto. 2006. *Focus Group Discussion*. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, 1996. Jakarta: Balai Pustaka 3685.

Koentjaraningrat. 1984, *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN BALai Pustaka.

Merriam, Alan P. (1964), *The Anthropology of Music*. Chicago Northwestern
University.

Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung
: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Rustan, Surianto. 2008. *Layout dan Dasar Penerapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka
Utama.

Salim, Peter dan Yenny Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*.
Jakarta: Modern English Press.

Sedyawati, Edi. 1992. *Sistem Kesenian Nasional Indonesia: Sebuah Renungan*.

Pidato

Sumanto, 1995. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Aplikasi Metode
Kuantitatif dan Statistika Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.

Stewart, C. j, & Cash W. B. 2000. *Interviewing: Principles and Practices*. USA:
McGraw Hill Company.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa, DictiArt LAb dan Jagad Art Space*. Yogyakarta

Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap FS-UI, tanggal 25 Juli 1992.

Pigeaud, Th G Th. 1960. *Java in the Fourteenth Century. A Study in Cultural History* (5 vols). The Hague.

Sumber dari Internet

<http://www.desainic.com/31-desain-grafis-cover-buku-super-keren> (diakses tanggal 14 Maret 2015)

<http://nonobudparpora.wordpress.com/2011/04/07/gamelan> (diakses tanggal 24 Februari 2015)

<http://belanegarari.com/2010/06/02/gamelan-jawa-sejarah-dan-perkembangannya> (diakses tanggal 24 Februari 2015)

<http://goblokku.wordpress.com/2011/09/14/gamelan-jawa-tengah-dan-yogyakarta> (diakses tanggal 24 Februari 2015)

<http://tengkoraksakti.blogspot.sg/2010/05/gamelan-jawa-sejarah-dan-misteri.html> (diakses tanggal 25 Februari 2015)

<http://dcommandgamelan.blogspot.sg/2012/04/gamelan-jawa.html> (diakses tanggal 25 Februari 2015)

<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (diakses tanggal 20 Maret 2015)

<http://www.kajianteoris.com/2013/03/pengertian-musik-definisi-musik-tradisional.html> (diakses tanggal 1 Maret 2015)

<http://sulaimanmusik.blogspot.sg/2013/02/unsur-unsur-musik-tradisional.html> (diakses tanggal 1 Maret 2015)

<http://edukasi.kompasiana.com/2012/05/27/psikologi-perkembangan-465463.html> (diakses tanggal 20 Maret 2015)